掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.140

攻略透解

重装机兵3

Fate/新章

初音未来

女歌手计划 2nd

伊苏VS空之轨迹

抉择·传说

CAT's DOO

新作情报

皇家骑士团 命运之轮

黄金太阳 黑暗黎明

战神 斯巴达幽灵

口袋光环

《炉心融解》

最高难度全连视频演示

怪物猎人广播剧

行商少女篇

专题企划

风云雨雪话天气

游戏世界气象乱弹

声优专访

《秋之回忆5》

仙堂麻寻声优

井上奈奈

另有亲笔签名海报等你抽！



本辑赠品

狩猎猫饰品

五花八门

www.i5h8m.com



掌 机 王 电 子 版 补 完 计 划

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2010年9月4日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的"读者回函表"寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第142辑上公布，敬请关注。

一等奖



EZ5i 烧录卡 3名



M3DSR 烧录卡 3名

二等奖



2名 北通MVP动力堡垒（世界杯版）



2名 北通动力堡垒（迷你版）



1名 北通动力堡垒

三等奖



1名 北通魔方炫音线控耳麦



1名 北通中国风PSP晶透水晶盒



1名 北通中国风保护胶套



1名 北通中国风NDSi晶透水晶盒



1名 北通中国风NDSi炫彩水晶盒



1名 北通PSP色差线

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha — GBalpha（中国）有限公司

ezflash — EZflash小组

北通 BETOP

PEGA

《掌机王SP》第138辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡



柳州市	李锦威
上海市	李元皓
湛江市	廖子豪
乌鲁木齐市	唐海洋
无锡市	许佳伟
北京市	张睿

二等奖 5名 耳麦、电池、电源



宝鸡市	陈冠文
海宁市	蒋喆佶
广州市	梁李敏
天津市	吕猛
哈尔滨市	孟宪龙

三等奖 6名 掌机周边



石家庄市	陈国栋
厦门市	洪少扬
贵阳市	王士吉
天津市	徐帆
上海市	杨雪
常州市	姚昕

《掌机王SP》第138辑DVD问答一中奖名单

答案：A

PEGA双核动力站 3名



南京市	陈绍楠
北京市	房宽京
东莞市	黄德辉

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

本辑 特别关注

P112

驾驭钢铁战车
纵情驰骋荒野

METAL MAX 3
メタルマックス

攻略透解

职业特技介绍
主线流程攻略
支线任务详解

重装机兵3 NDS

圣杯战争再临！
与英灵一起开拓未来！

剧情简述
流程要点
敌人资料

攻略透解

P91

Fate/新章 PSP

感受进化的歌姬魅力

攻略透解

P83

难点歌曲要点
全服装出现条件
全房间道具出现条件

初音未来 女歌手计划 2nd PSP

P67

专题企划

晴、雨、雪、风、多云、沙尘暴……聊聊出现在游戏中的各种天气

风云雨雪话天气
——游戏世界气象乱弹

卷首语

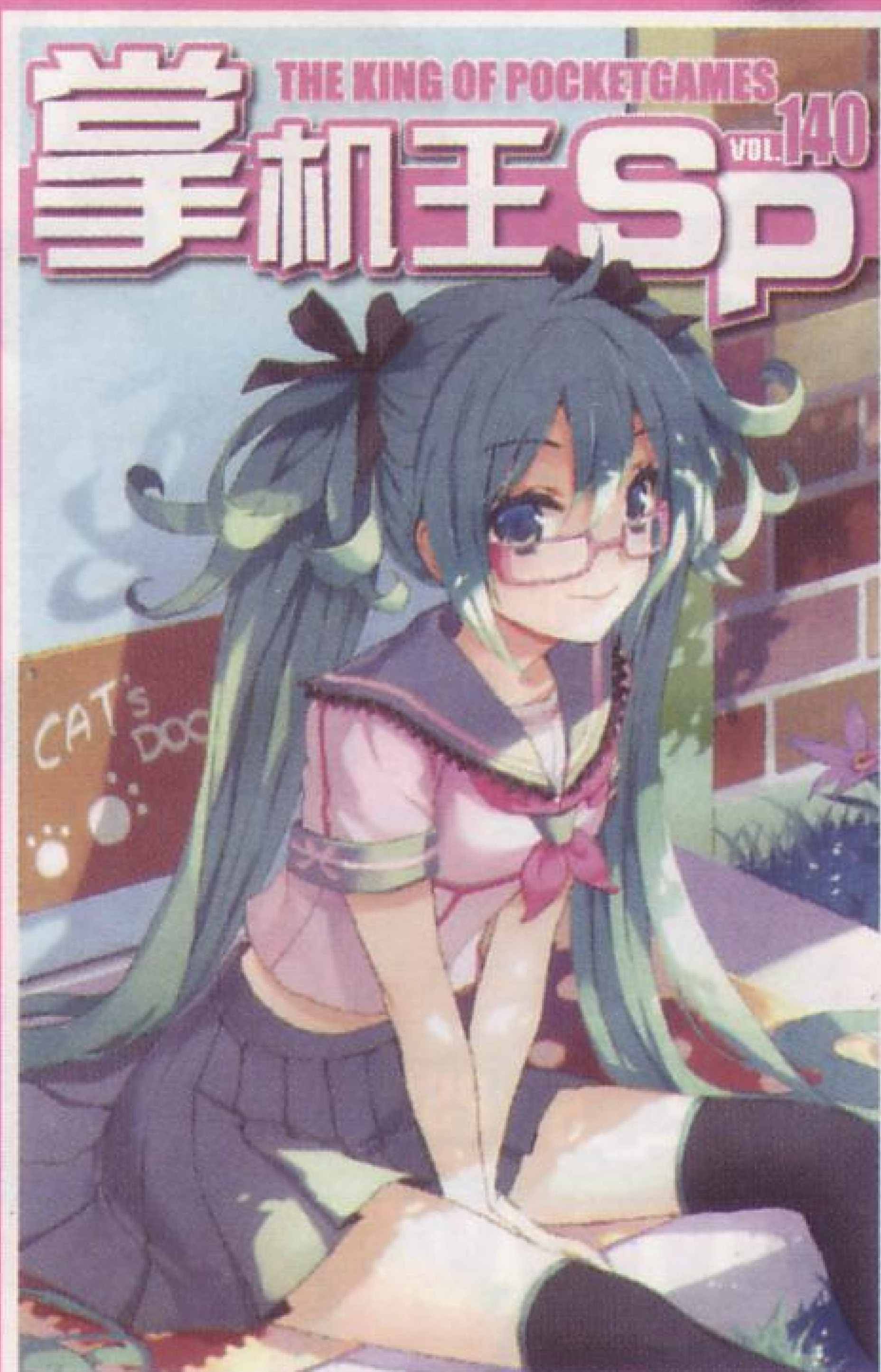
转正的当辑就把卷首语交给我，还真是备感荣幸。

方才过去的7月佳作不断，相信大多数玩家都度过了1个月愉快的假期。本辑主打攻略的几款游戏如《重装机兵3》、《Fate/新章》、《初音未来 女歌手计划 2nd》等，素质颇佳，类型也各不相同，一定能满足不同玩家的需求。而游戏的热潮与火热的天气一样丝毫没有减退之势，即将在8月份登场的游戏也同样吸引力十足！个人总有翻看发售表制定下阶段游戏计划的习惯，时常会感慨有好游戏、还要有足够的时间品味，才是一种幸福，而在佳作之间作取舍，更是一种痛苦的幸福。

苍穹

CONTENTS

掌机王SP VOL.140



封面用图：初音未来

封面设计：紫血漪



本辑赠品

狩猎猫饰品

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.



掌机情报站

黄金眼

前线狙击

走近业界

新作拼盘

游戏一品轩

特快专递

专题企划

攻略透解

掌机王自由谈

玩转NDS

玩转PSP

市场动态

专区地带

掌门人

其他

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟／战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

PORTABLE GAME

掌机情报站

NEWS STATION

文 雷伊

HARDWARE 硬件 竞争者出现，新掌机CAANOO 8月登陆日本

Red Star公司于7月29日公布了全新掌机CAANOO在日本的发售计划。提起CAANOO这个名字大家可能会比较陌生，但如果说起GP2X相信不少玩家就会有印象了，而CAANOO正是由韩国Gamepark Holdings开发的GP2X系列掌机的最新机种。CAANOO将采用Linex操作系统，资源的开放性是其主要特征，玩家们可以自由地开发应用程序。CAANOO还将配备联机游戏功能，实现玩家之间的网络对战。通过开放式资源下载站点FunGP，全世界的开发者们可以上传自己开发的游戏、程序、DLC等，当然，玩家也可以上该网站下载这些内容。

据悉，CAANOO将于今年8月25日分蓝黑和白两种颜色登陆日本，加入到与NDS、PSP两大主流掌机的竞争中去。CAANOO在日本将分三个版本发售，其中简装版（シンプルパック）价格为14800日元，同捆了5款游戏的游乐版（ゲームパック）售价17800日元，在游乐版基础上附加了Wi-Fi连接装置的Wi-Fi+游乐完全版（フルパック）则售价19800日元。另外需要注意的是，这款产品只通过直售的方式出售，是无法在店头的小卖部买到的。

基本信息

开发：韩国Gamepark Holdings

日本发售元：株式会社Red Star

发售日：2010年8月25日

主要配置

CPU：ARM9 533MHz+3D GPU

RAM：128MB

屏幕：3.5英寸LCD触摸屏（320×240）

外部存储：SD/SDHC

传感器：震动马达、G传感器

本体尺寸：146(w)×70(h)×18.5(d)mm

重量：136g

操作系统：Linux

支持影片格式：MPEG4、Xvid、Divx、AVI

支持音频格式：MP3、WAV、OGG

支持图片格式：JPEG、BMP、GIF、PIG

支持电子书格式：TXT

网络功能：对应Wi-Fi（要USB接续装置）

颜色：蓝黑、白





7月29日 《超级大战争 毁灭日》自从2008年1月21日在北美发售以来，已经过去了差不多两年半，其日版《超级大战争DS2》却一直迟迟没有推出。在本日公开的任天堂“2010财年第一季度决算参考资料”中，这款游戏的名字已经从名单中消失，这也意味着它将取消在日本的发售。联想起之前也没有在日本发售的《GB大战争Advance》和《GB大战争Advance2》后来以合集的形式在日本发售，也许《超级大战争DS2》会以其他形式在日本出现也说不定，毕竟对粉丝来说，错过这么一款品质优秀的游戏有些可惜。

7月29日 在本日发布的Capcom 2010财年第一季度业绩决算报告中，Capcom提到了关于大家关心的3DS游戏的开发费用问题。Capcom表示本社开发的自制引擎“MT Framework”会根据各个平台的特性一直进行改良，届时也将对应3DS游戏。如果是用该自制引擎来开发3DS游戏的话，那么基本的开发工程就会和其他机种的版本共通，这样不仅开发相当简便，连开发成本也会变得相当低。Capcom否认了采用该引擎的游戏都将推出3DS版的观点，因为具体在上面推出什么游戏还要根据主机本身的定位和特性来决定。

SOFTWARE 软件 80位以上人气角色集结，《光明神话》三度出击



“《传说》系列”的分支作品“《世界传说 光明神话》系列”在PSP上推出了两作，其中去年年初发售的《光明神话2》更是大卖30万张以上，这销量甚至大幅超越了Wii和Xbox 360上的正统作品，让NBGI大受鼓舞。在8月2日举行的“《传说》系列”年度发布会上，NBGI宣布系列第三作《世界传说 光明神话3》将于明年发售，平台当然还是PSP，此外，PS3版的《圣恩传说F》和独占原创《传说》作品也在发布会上得到了确认。

如果你觉得《光明神话2》中多达50位的角色已经非常厚道，那么3代中再新增30多人达到80人以上的全明星阵容想必会让你眼花缭乱，新角色中包括了《圣恩传说》的主角阿斯贝尔（アスベル）、《心灵传说》的女主角琥珀（コハク）等。游戏的原创女主角依然是名叫卡侬诺（カノンノ）的少女，为她配音的是人气声优平野绫。

本作依然将由系列前两作以及“《梦幻之星 携带版》系列”的Alfa System开发，预计2011年上市，售价尚未确定。

SOFTWARE 软件 Tony大神回归，《光明之心》闪电公布



SEGA旗下的“《光明》系列”已经很久没有在PS系主机上推出过新作，近日SEGA终于满足了玩家们的愿望，公布了系列最新作《光明之心》（シャイニング・ハーツ），平台为PSP。《光明之心》并非近年系列常用的A・RPG和S・RPG类，而是在正统的RPG游戏类型的基础上，融入了交流要素。本作特地请回在《光明之风》、《光明之泪》等系列作品中担任人设的人气画师Tony来担当人设，相信喜欢PS2时代该系列作品的玩家一定会倍感亲切。

主人公里克（リック）是一位流浪少年剑士，因为某个原因漂流到了一座小岛上，并在岛上的魔法面包屋里帮忙并住了下来。魔法面包屋中有三名少女和里克一起工作，这三位女孩可以说是本作的女主人公，玩家在游戏一开始可以从三人中选择其中之一。名叫カグヤ的少女是掌握本作故事的关键，某天早上她漂流到了岸边并失去了记忆和感情，在村中安顿下来并逐渐恢复后，她胸口的精灵石出现了“心之键”，而这正是通往新世界的钥匙。

与岛民的交流在本作中显得很重要，玩家可以和他们交谈并完成他们的各种委托，增加与他们之间的关系。战斗采用了较为可爱的风格，玩家最多可以把4名同伴编入队伍进行战斗，战斗方式为传统的指令选择式，角色之间可发动合体技，根据选择发动对象的不同将影响到角色之间的好感度。

本作暂定于今年冬季发售，售价6279日元，主题歌将由Lia演唱。关于本作的详细情报敬请留意下辑《掌机王SP》。

7月30日 Althi本日宣布，原本预定于今年夏季发售的PSP新作《幻想国物语 纳鲁鲁王国物语》将进行小幅延期，准确发售日为10月19日。《幻想国物语》曾经以1+2合集的形式推出过PSP版，本作是系列的新作，游戏方式和系列以前的作品一样，玩家可以在一个幻想世界从事各种工作，与NPC谈恋爱，在日复一日中体验各种生活。



7月30日 根据彭博社的消息，任天堂预计于本财年发售的新型掌上游戏机3DS将在今年9月29日于日本国内宣布售价、发售时间，以及本财年内的预期出货量等详细信息。这一消息目前并未得到任天堂的正面肯定。

软件 《凡人物语》制作班底打造，RPG大作《光辉历史》公布



继“《世界树迷宫》系列”、《真·女神转生 奇幻之旅》在NDS平台大放异彩之后，Atlus近日又公布了一款面向NDS开发的RPG大作《光辉历史》（ラジアントヒストリア）。本作由曾参与过Square Enix于2005年发售的PS2平台原创RPG作品《凡人物语》（ラジアータ ストーリーズ）的主创人员携手Atlus共同开发，音乐由大名鼎鼎的下村阳子（《王国之心》、《最后的战士》）负责，是一款原创RPG大作。

游戏的故事发生在人类与兽人共同生活的凡克尔（ヴァンクール）大陆上，大陆分为5个国家，主人公斯多克（ストック）从属于其中的阿里斯特尔（アリステル）国的情报部。这个国家当前不仅正在和西邻的古拉恩格（グランオルグ）国处于交战状态，同时也受到了大陆全体沙漠化的威胁。斯多克具有时空移动能力，玩家需要操作他，行走于两个平行世界的过去和未来，从而拯救濒临破灭危机的世界。

本作的战斗系统具有独创性和战略性，敌人被配置在3*3的格子上，根据配置在不同格子上，敌我双方受到的伤害值也会发生变化。比如敌人离我方同伴越近，给我方造成的伤害就越大，然而自己受到攻击时损失的HP也会越多，反之亦然。有些体型巨大的敌人会占据几个格子。另外，玩家还可以使用技能变换敌人的位置，将多个敌人集中于同一个格子上，一次性给多名敌人造成打击。在战斗时，NDS的上屏显示的是敌我双方的行动顺序，算准敌我的行动顺序便能更有效率地进行战斗。

游戏预定于今年11月4日发售，定价6279日元。详细情报敬请留意下辑《掌机王SP》。

软件 《战神 斯巴达幽灵》发售日公布，豪华预约特典公开



说到欧美地区目前最受PSP玩家期待的游戏，那无非就是顶级大作《战神 斯巴达幽灵》了。近日，SCEA方面宣布，这款备受期待的大作在北美地区的上市日期为今年11月2日。游戏的预约特典堪称豪华，除了有一张游戏OST之外，还包括了PS3用的动态主题、PSP用主题、PSN头像，奎托斯界面的皮肤，以及负责过系列之前的作品导演工作人员的影像实录。

另外，在之前的新闻报道中曾为大家报道过的本作的PSP主机同捆版也得到了正式确认。这款主机同捆版中除了将包含一台红黑色特殊款式的PSP-3000和一张《战神 斯巴达幽灵》正式版游戏外，还将附带前作《战神 奥林匹斯之链》的下载码、今年大热门的黑马电影《海扁王》（Kick Ass）UMD一张，2GB记忆棒一枚，售价仅为199.99美元（折合人民币1350元），可谓非常超值。

8月5日 去年以简单的点阵画面和出色的游戏乐趣获得玩家们好评的异质佳作《勇者30》于本日宣布了续作《勇者30 2nd》（勇者30 SECOND），对应平台毫无疑问还是PSP。与前作中包含了动作、射击等多元化模式玩法不同的是，本作仅仅只有RPG模式这一个玩法，但是相应会得到大幅强化。游戏将包含5大剧本，90个任务，玩家依然要在短短的30秒时间内完成挑战。另外，游戏还将收录一个最多允许4人对战的联机RPG游戏，玩家还可以在编辑模式中自由设置关卡。游戏预计将于今年11月4日推出，售价比前作略贵，接近PSP游戏的标准价格，为4980日元。



EVENT 事件 任天堂2010财年第一季度遭遇赤字

7月29日，任天堂公布了2010财年第一季度（4月～6月）的决算信息。在该期间内，NDS主机在全球共卖出了315万台，软件销量2242万套；Wii硬件全球卖出了304万台，对应软件销量为2817万套。由于汇率原因以及NDS系列主机的降价，第一季度的销售额相比去年同期降低了25.6%，为1886亿日元，营业利润相比去年同期降低42.2%，为233亿日元。由于货币兑换造成的795亿损失，所以发生经常损益460亿日元（去年同期为648亿黑字），纯损失为252亿日元（去年同期423亿日元黑字）。

8月5日 Konami于本日公布了原创AVG新作《扎克与恩布拉 幻之游乐场》（ザックとオンブラ まぼろしの游园地），对应平台为NDS。本作的特征是在游戏流程中穿插了很多轻松有趣的迷你游戏，玩家需要操作主人公魔术师扎克，与神秘生物恩布拉一起，通过完成这些具有解谜要素的迷你游戏来推进剧情的发展，解决岛上居民们的烦恼。值得一提的是，本作不论是在游戏方式还是风格上，都有明显的借鉴Level-5超人气大作“《雷顿教授》系列”的嫌疑。游戏预计于今年10月28日发售，定价为4980日元。



8月6日 日本一Software宣布了与制作了《七龙战记》、《最后的战士》等RPG佳作的Image Epoch协力开发的PSP原创RPG作品《罪恶少女》（クリミナルガールズ）。游戏由Image Epoch的知名制作人新纳一哉提出原案，玩家的目的是让背负着罪恶之名堕入地狱的7名少女，在精神上和肉体上都得到成长，最终在现世复活。游戏邀请到了长谷川明子、又吉爱等人气声优配音，可以预见的是游戏过程中将有不少服务男性玩家的内容。游戏预定于今年11月18日推出，售价6090日元。

8月6日 Square Enix于本日公布了2010财年第一季度的财务状况。其中销售额同比增长10.7%达到了325亿4000万日元，营业利益实现了同比814.4%的惊人增长，达到54亿3400万日元，纯利润18亿1200万日元。其中，今年4月份推出的NDS大作《勇者斗恶龙 怪物统领者2》100万套以上的销量，以及《最终幻想ⅩⅢ》、《正当防卫2》等旧作的持续热卖也带来了丰厚利润。

8月6日 欧美游戏巨鳄EA于本日公布了2010财年第一季度的财报，财报显示第一季度EA摆脱赤字，实现了9600万美元的纯利润，这主要得益于公司在高清主机方面的投入。《2010 FIFA南非世界杯》、《战地 恶人连2》等作品都取得了非常理想的销售成绩。掌机平台所占的销售比例很低，其中PSP占了2.3%，NDS才占了1.3%。

8月6日 Koei宣布，为了纪念“《真・三国无双》系列”诞生十周年，将举办专门的COSPLAY大会。该活动首先会进行资料审查筛选，正式选拔将于今年9月16日～9月19日举办的东京游戏展2010上进行。届时，玩家们在会场Koei Tecmo专区中的投票和ω-Force的制作人铃木亮浩等人的评选，将会对决出冠军起到决定性作用。





8月6日 预定于9月22日发售的PSP大作《黑豹 如龙新章》公布了最新声优名单。在宅男圈中拥有绝对高人气的声优高桥智秋（代表作：三浦梓from《偶像大师》）和今井麻美（代表作：如月千早from《偶像大师》），将会加入到本作的配音中来。其中高桥智秋扮演的角色是神室町No.1的夜店女郎由理香，今井麻美扮演的则是一个名叫千秋的记者。

风水轮流转

Lancer



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

7月29日是许多日企发布财报的日子，今年的情况比较巧：索尼、任天堂、SEGA和Capcom同日发布财报，而4家公司交出来的成绩单不免令人产生“风水轮流转”的感叹。前几年，索尼以及亲索的SEGA连年巨额赤字，几十年的雄厚根基在狂风暴雨中摇摇欲坠，而任天堂以及屡次背叛索尼的Capcom风生水起、势不可挡。在2010年之前，我们根本不敢想象任天堂也会有亏损的一天。与销量相比，它的游戏开发成本实在可以忽略不计。我们知道2009年开始Wii和NDS的销量开始大跌，但任天堂仍然占据着远远超过索尼与微软的市场份额，软硬件成本仍然低得多。我们万万料想不到这个季度任天堂能巨额亏损了250多亿日元。Capcom利润暴跌90%在预料之中，还能留下10%的利润已属万幸。《怪物猎人3》的销量看起来不少，实则远低于Capcom的心理数字，能救Capcom的只有《怪物猎人 携带版 3rd》。

虽然姗姗来迟，索尼总算是兑现了扭亏为盈的承诺。巧的是索尼的盈利额（257亿日元）几乎与任天堂的亏损额（252亿日元）相当，就像几年前SCE部门亏得最惨时，亏损额几乎与任天堂的盈利额相等。虽然只是一个巧合，索尼与任天堂之间的“跷跷板式”业绩起伏确实很值得玩味。索尼在财报中三番五次地提到PS3对实现盈利的贡献，但PS3所属的网络化产品及服务部门却仍在亏损，PS3的所谓“贡献”只不过是亏损额大幅降低，为索尼减轻了负担，SCE本身估计仍在亏损中。在日本局势大好的PSP形势不妙，本土表现再好，也经不起欧美庞大市场的拖后腿。PSP在欧美已经是扶不起的阿斗，本财年销量预计从990万台降低到800万台，这个预期数字说明下半财年索尼照样不会在PSP上有大动作。即使真有PSP-4000，也只能在日本激起点水花，对欧美只能望洋兴叹。

仍然坐在软硬件销量王座上的NDS已是如坐针毡，NDSi LL的销量牵引力正在消散，NDS在美国也出现了饱和迹象。任天堂将亏损归罪为700多亿日元的外汇损失，这个数字如何得来以及是否可信暂且不说，海外销售额同样占8成以上的索尼承受着相同的外汇压力，仍然实现了扭亏为盈，根本原因还是出在企业运营方面。任天堂承认，NDS软硬件销量的大幅下降是不容否认的原因，不过在财报中没有提到的另外一个原因可能是3DS的研发费用与筹备首发的必要投入，这也是任天堂从暴利转为暴跌的主要原因。

3DS是一局危险的游戏，虽然核心玩家们都为它竖起了大拇指，但是根据历史经验，性能强大以及受核心玩家喜爱的主机往往结局尴尬，比如DC和NGC，乃至PS3。3DS推翻了任天堂自己多年的成功经验，走回荆棘丛生的传统之路，主机成本始终是一颗随时可能引爆的定时炸弹。第一财季的巨亏更让人对3DS的成本隐隐感到不安。NDS与Wii新作数量的减少可能也和游戏开发资源转移到3DS有关。任天堂还要担忧的是高性能路线是否会在欧美吃力不讨好，PSP的惨败已经证明欧美玩家对掌机游戏画面的不屑。而第三方担忧的是3DS的游戏售价，3DS的游戏开发成本可能与NGC相当，要确保利润率，游戏售价要达到50美元，这是掌机游戏难以承受的价位。PSP在欧美大败于NDS的一个重要原因，是其软件平均价格比NDS贵5～10美元，如果3DS的游戏售价比PSP还要高10美元，处境会十分危险。精明的任天堂该如何解决与高性能相生相伴的高成本问题？



本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

崩溃

Darkbaby



真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

最近看到一篇日本某著名游戏开发公司员工撰写的关于海外携带游戏市场盗版现状的博客，其中描述的若干真实细节远远超出了想象，不禁让人感到触目惊心！

博客用“崩溃”这个醒目字眼来形容PSP主机目前在欧洲市场的惨状。自去年春开始，原本在和NDS的市场竞争中处于劣势的PSP进一步出现了软件销售急速下滑的趋势，日本厂商发行的软件销量罕有上万者，连近期Konami备受期待的超大作《MGS PW》也遭遇了意想不到的大挫折。不过根据英国某权威媒体的调查数据显示，通过P2P方式非法下载的《MGS PW》的DL（DOWN LOAD）统计数约为软件实际销量的十倍以上。过去业界的共识为盗版游戏数量超过总体市场10%即进入红色警报状态，将对软硬件厂商的营业采算造成严重影响，而如今PSP在欧洲地区的软件市场却几乎被盗版完全占领，SCE某高层忧伤地宣称该地域已经不再是正常的消费市场。事实上NDS在欧洲也正在步PSP的后尘，只不过由于该主机先前构筑了更为坚实的市场基础，且用户层较之PSP更为宽泛，因此被创稍轻而已。根据官方资料显示，去年NDS和PSP在欧洲地区的软件销量都出现了明显下滑，部分市场分析师曾认为源于苹果产品的竞争，实则盗版之患犹甚。有一个疑问曾经困扰多时：虽然PSP在全球市场竞争中远远落后于NDS，但是在欧美地区毕竟也有了近3000万台的可观普及量，然而绝大多数欧美开发商对之始终敬而远之，这种奇特状况着实令人困惑。如今这个悬疑终于得到了合理的解释，这样一个被盗版完全攻占的硬件平台形同镜花水月。

盗版问题对于游戏产业来说早已是老生常谈，自FC勃兴全球之日起攻防战便已如火如荼，随着科技水平的日益发达，盗版产品的成本越来越低，操作方法也日趋快餐化。笔者作为一个浸淫电子游戏二十载的骨灰玩家，同样也亲历目睹了盗版游戏二十载的发展历程。从仿制卡带到磁碟机，最终发展到如今的完全破解ROM程序，盗版商品可谓无往而不利。盗版商品为祸市场的数十年间，TV游戏产业似乎并未遭遇任何阻碍，市场规模反而日益膨胀扩大，以至于让笔者等许多人产生盗版对于产业不过癣疥之患的错觉，甚至认为还有利于在经济落后地区的市场普及，直到获悉盗版商品的危害已经令一款畅销主机的市场完全崩溃的真实现实，才不禁为之深感惊惧。

不禁联想另一个曾经辉煌过的娱乐产业——流行音乐，在那个迈克尔.杰克逊和麦当娜等巨星叱咤风云的梦幻年代，音乐唱片销量曾经动辄成百上千万张，街巷间音像制品商店多过米店，流行音乐一度成为人们最佳的精神食粮。唱片业巨头宝丽金公司（PolyGram）于1999年被收购成为了整个产业走向衰败的里程碑事件，宝丽金的破败除了内部管理不善以外，盗版唱片爆发流行导致的财务严重恶化更是关键要因。在市场运营成本不断飙升的今时，空前肆虐的盗版商品正猛烈侵蚀着传统游戏厂商的体力，如果这种状况不能得到根本性扭转，或许在不久的将来，越来越多的著名厂商会因此破产倒闭。

业界正前所未有地期待着一款携带游戏主机——3DS的横空出世，人们并非倾倒于其强大的图像处理机能或裸眼3D，而是企望任天堂自信满满的所谓全新防盗版技术能够力挽狂澜，重新恢复被盗版商品冲击地支离破碎的消费市场。不过笔者并不相信当今存在着真正能够一劳永逸的防盗版软件，别出心裁的裸眼3D或许会成为3DS抵御冲击有力的武器。

APP STORE网络商店模式或许是未来的大势所趋，该模式确实是目前最有效抵御非法盗版的手段，不过提升游戏的品质依然还是厂商最根本的手段。笔者近日研究了一下韩国携带游戏产业的现状，该国度的盗版普及状况较之中国大陆地区有过之而无不及，但是NDS和PSP两大主机依然有十余款游戏取得了5万份以上的不俗销量（相对该国度而言），热销游戏基本都是诸如《新超级马里奥兄弟》和《怪物猎人》等高品质作品。

某些厂商的某些庸劣作品，即使免费下载也有浪费资源之嫌，早该被自然淘汰……

掌机销量榜 TOP 10

PORTABLE GAME SALES RANKING

栏目主持：胧月

大家在看139辑“黄金眼”的时候或许就奇怪了，怎么小编们都盯着7月15日发售的游戏评价呢？那么这次的销量榜就为你送上答案。观察日本方面的软件销量可以发现，新上榜的游戏无一例外地都是选在了7月15日的这个“吉日”发售。《火纹》在素质大受好评的情况下亦取得了相当不错的销量，《最后的战士》尽管颇有瑕疵，独到的战斗系统和各方位的包装使得其销量还算差强人意。美国方面，《DQIX》在发售第一周毫无悬念地夺取了榜单首位，可是就这个品牌而言，不到5万的数字还是颇令人尴尬的。

软件销量（日本） 2010年7月12日～7月18日

1 new 火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄

ファイアーエムブレム 新·纹章の谜 光と影の英雄

■Nintendo ■S·RPG ■2010年7月15日 ■4800日元

本周销量 14万7045套 | 累计销量 14万7045套

作为系列20周年的纪念作品，《新·纹章之谜 光与影的英雄》的素质在玩家群中取得了不错的口碑，然而销量却仅仅与大受非议的前作《新·暗黑龙与光之剑》基本持平。看来任天堂在掌机平台上一味地复刻已经无法满足系列粉丝的胃口，真正全新的《火纹》作品才是玩家们希望看到的。



2 new 最后的战士

ラストランカー

■Capcom ■RPG ■2010年7月15日 ■5990日元

本周销量 7万6592套 | 累计销量 7万6592套

在打完《最后的战士》后，尽管感觉素质不错，但很多人还是抱有失望。看来厂商的宣传虽然吸引足了眼球，也吊高了玩家的期待值，无法完全回应这种期待也颇为无奈。从系统、剧情、流程等多方面来看，本作都算是个半成品，但在目前日本市场的大环境下，还是期待这类原创作品能越来越地涌现。



3 实况力量职业棒球2010

实况パワフルプロ野球2010

■Konami ■SPG ■2010年7月15日 ■5250日元

new 本周销量 5万3339套 | 累计销量 5万3339套 PSP

4 雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破

イナズマイレブン3 世界への挑战！！ スパーク・ボンバー

■Level-5 ■RPG ■2010年7月1日 ■4980日元

本周销量 4万9917套 | 累计销量 62万1121套 NDS

5 桃太郎电铁 友情、努力、胜利之卷

桃太郎电铁タッグマッチ 友情·努力·胜利の卷

■Hudson ■TAB ■2010年7月15日 ■5460日元

new 本周销量 2万2436套 | 累计销量 2万2436套 PSP

6 牧场物语 双子村

牧场物语 ふたごの村

■MMV ■SLG ■2010年7月8日 ■5040日元

本周销量 2万292套 | 累计销量 8万5366套 NDS

7 太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战

太鼓の达人DS ドロロン！ ヨーカイ大决战

■NBGI ■MUG ■2010年7月1日 ■5040日元

本周销量 1万9725套 | 累计销量 11万2765套 NDS

8 跳跃大搜查线 THE GAME 潜入潜水艇吧！

踊る大搜查线 THE GAME 潜水舰に潜入せよ！

■NBGI ■AVG ■2010年7月15日 ■5229日元

new 本周销量 1万7630套 | 累计销量 1万7630套 NDS

9 火影忍者 疾风传 羁绊驱动

NARUTO ナルト 疾风传 キズナドライブ

■NBGI ■ACT ■2010年7月15日 ■5229日元

new 本周销量 1万5432套 | 累计销量 1万5432套 PSP

10 武装神姬 战斗大师

武装神姬 战斗大师

■Konami ■ACT ■2010年7月15日 ■5800日元

new 本周销量 1万3202套 | 累计销量 1万3202套 PSP

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2010年7月12日～7月18日

机种	周间销量	2010年销量	累计销量
NDSi	4万1076台	120万279台	622万6875台
PSP	3万136台	113万7371台	1460万1766台
NDSL	4720台	11万3185台	1802万3650台（2447万1457台）
PSP go	858台	3万7354台	11万5033台

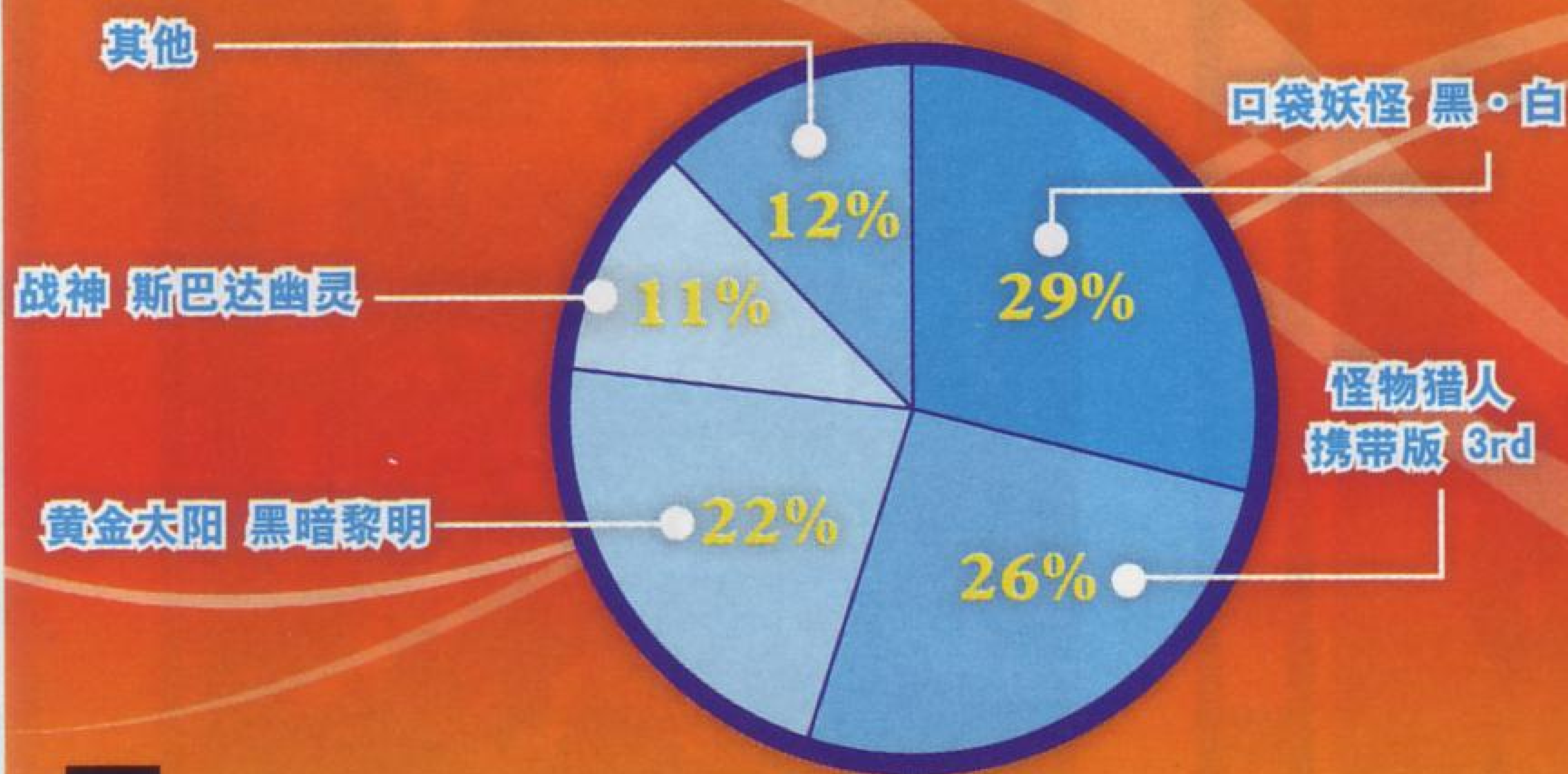
软件销量（美国）

2010年7月11日～7月17日

排名	游戏	平台	厂商	类型	发售日	本周销量	累计销量
1	勇者斗恶龙IX 星空的守望者 Dragon Quest IX：Sentinels of the Starry Skies	NDS	Nintendo	RPG	2010年7月11日	4万7680套	4万7680套
2	口袋妖怪 心金·灵银 Pokemon Heart Gold / Soul Silver Version	NDS	Nintendo	RPG	2010年3月14日	2万8167套	251万6262套
3	玩具总动员3 Toy Story 3：The Video Game	NDS	Disney	ACT	2010年6月15日	1万5709套	16万2724套
4	乐高哈利波特 1～4年 LEGO Harry Potter：Years 1-4	NDS	Warner Bros.	A·AVG	2010年6月29日	1万2949套	9万5774套
5	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	NDS	Nintendo	ACT	2006年5月15日	8933套	846万9248套
6	Persona3 携带版 Shin Megami Tensei：Persona 3 Portable	PSP	Atlus	RPG	2010年7月6日	8780套	3万896套
7	塞尔达传说 灵魂轨道 The Legend of Zelda：Spirit Tracks	NDS	Nintendo	A·RPG	2009年12月7日	8135套	98万1677套
8	马里奥赛车DS Mario Kart DS	NDS	Nintendo	RAC	2005年11月15日	7833套	721万2644套
9	潜龙谍影 和平行者 Metal Gear Solid：Peace Walker	PSP	Konami	ACT	2010年6月8日	7570套	20万3133套
10	马里奥和路易RPG3 Mario & Luigi：Bowser's Inside Story	NDS	Nintendo	A·RPG	2009年9月14日	7153套	162万7181套

读者期待榜

（根据138辑调查表统计）



尽管138辑的卷首特报公布了SE的“MH系”新作《核石之王》，就收到的回函来看，广大铁杆猎人还是相当坚定地站在了《MHP3》阵营。最近《口袋妖怪 黑·白》铺天盖地的情报攻势让其受期待程度逐渐攀升，几乎每三封回函里就有一个填写了这个名字，或许这真的就是NDS上最后一款《PM》正统续作了。

玩家心声

又要写到《PM》了。四年级开始玩的，一起成长的伙伴。高素质、超耐玩，没话说。（上海 顾元鹤）

期待所有的汉化版游戏，因为其他版的我根本没法玩。（广东湛江 黄桂欣）

《战神》，等了两年的好作品，ACT的顶峰；《口袋》，玩掌机的人必玩的神作，理由无须过多解释，谢谢。（北京 房宽京）

自然是由吉卜力工作室参与制作而画面唯美，或是说宫崎骏风格的画面、人物及场景的宏篇巨作《二之国》了。（浙江安吉 韩啸）

好久没在掌机上玩到《火纹》的新作了，玩家代入感增强不少。汉化能很快跟上就好了。（内蒙古呼和浩特 任佳）

《寄生前夜 第三个生日》，最喜欢枪枪枪游戏和科幻故事了。（广东广州 黎俊健）

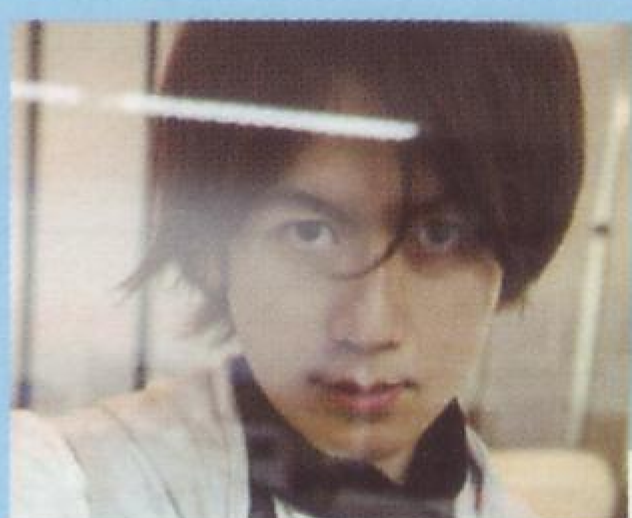
游人望远镜





栏目主持
酷洛洛

上辑的读者来信中，有不少玩家对PSP《寄生前夜 第三个生日》充满期待，有鉴于此，本辑的“游人望远镜”将带大家放眼到这款游戏的主创人员之中，看看他们关于本作有什么要对各位玩家说吧。



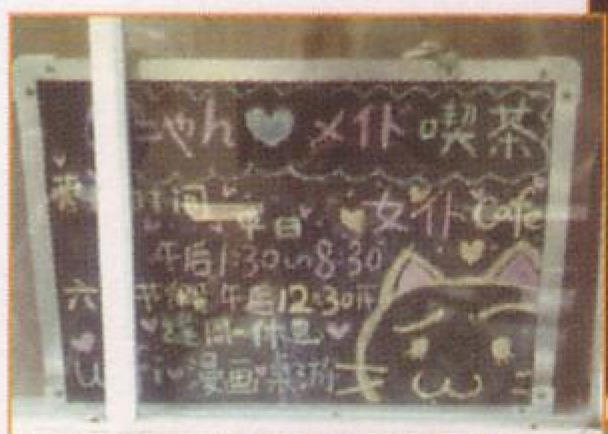
志仓千代丸

5pb社长，日本知名音乐家

社长突袭广州！

到中国了，广州是个比想象中要大得多的城市啊。搞了半天到了旅馆，房子挺漂亮的，真好。然后逛了下广州的电脑城。之后迷迷糊糊地来到了某个女仆咖啡厅。吃了个蛋糕，这里真的是中国么？最后就变成这样，不好意思啊女仆们，谢谢。

8月6日









酷洛洛：这次志仓千代丸将会去到广州的一个动漫展参加活动，话说社长你到广州还要去宅地方，日本还不够多么，啧啧。此前《秋之回忆5》的声优井上奈奈也来了广州，大家不妨留意本辑的“走近业界”。



大馆隆司

曾参与“《传说》系列”多款作品的制作，现担任《世界传说 光明神话3》出品人。

《传说》制作人宣传《SD高达》？

NDS平台的《SD高达三国传》正式发表了，本作的制作班底其实是由担当《换装迷宫X》战斗策划的池田先生，以及《幻想传说X》和《KERORO RPG》的制作人组成的特别小组哦。也正因为由“《传说》系列”的相关小组制作，游戏将设定为可以在战场上自由移动，且与敌人展开无缝战斗的LMBS派生战斗系统。

8月6日





酷洛洛：这下高达FANS有福了，敬请留意《掌机王SP》今后的相关报道哦。

《寄生前夜 第三个生日》制作人专场



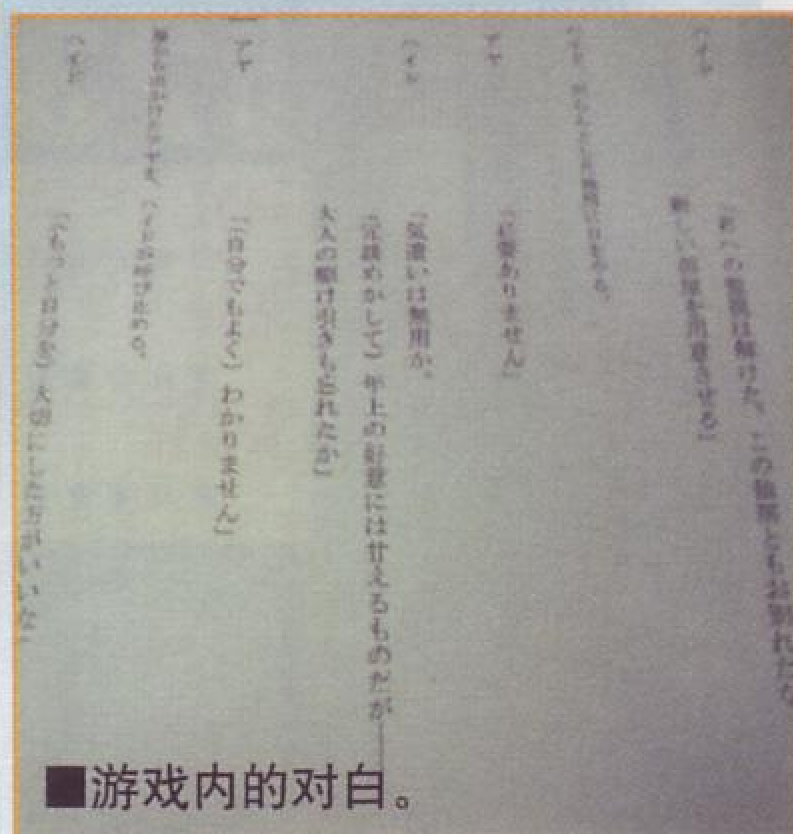
野村哲也

现担任《寄生前夜 第三个生日》制作监督与概念设计，代表作包括《最终幻想Ⅶ・Ⅷ・Ⅹ・Ⅹ-2・ⅩⅢ》、“《王国之心》系列”等。

来试试放图了，这是《3rd》的对白剧本，里面那本是剧情的、前面这本是战斗用的，都将不久后收录。



可以让大家读一下呢，这是游戏最初任务的部分。今天早上天气真好，虽然我实在很困。


■游戏内的对白。

另外《3rd》游戏语音将只有日语，如果不先收录日语的话，角色的声线方向就很难确定，感觉配音方面日本还是擅长的，阿雅的声音大家还不知道吗？其实在第一部的影像中就有出现咯。

8月5日



这里透露了游戏的最初任务中主人公阿雅与另一位角色海德（ハイド）的一段对话，海德为阿雅除去监视，想将她从单身牢房转移到别的房间，但遭到阿雅的拒绝，到底是怎么一回事呢，还有阿雅的声优是谁呀，野村真会吊玩家胃口……

关于《3rd》的平台问题，虽然从开始做的时候就已经说是“便携机”，但其实是从原本的手机游戏计划变成PSP版的。如果有续编的可能性，我想下次会是高清版（家用机）吧。

而内容方面，阿雅已婚了吗、为何会进牢房？本作将为大家解开阿雅的过去。到底和之前的阿雅有什么不同？有此疑问的各位敬请和阿雅一起体验一下吧。

本作的主题应该是“再生”吧。通过穿越时间的深潜能力，阿雅会去改变些什么、又会去再生些什么呢？另外这里的深潜是一种来自他人肉体内潜藏意识的能力，这将会是全新的寄生主题。

8月6日



田畑端

现担任《寄生前夜 第三个生日》出品人，代表作有《最终幻想Ⅶ 危机之源》（PSP）、《最终幻想Ⅶ 危机前夕》（手机FOMA）

《3rd》的开发小组如今正积极制作β版的游戏ROM，如果一切顺利，将会进入久候的主生产计划。

8月5日

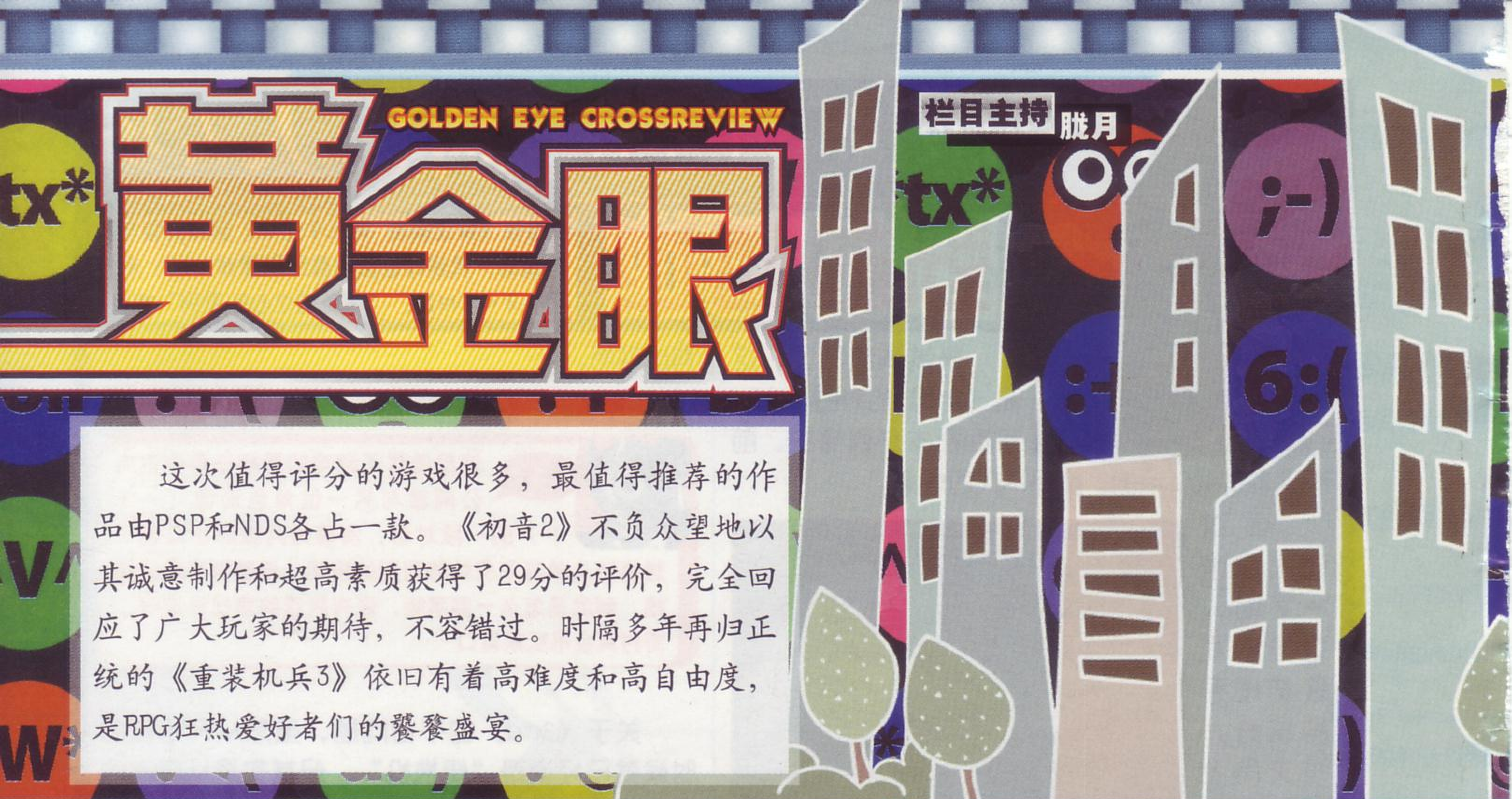


游戏进入主生产计划阶段，就会开始决定游戏相关成品和部件的生产时间以及生产数，看来确切的发售时间指日可待。



对于玩家的问题，我会在可能的范围内进行回答，本作会包含难易度设定，不擅长动作类游戏的玩家可以选择简单模式进行游戏哦。然后困难模式以及以上的难度是为动作游戏好手们设计的，擅长3D动作类和射击类的玩家一定要试试。

8月6日



这次值得评分的游戏很多，最值得推荐的作品由PSP和NDS各占一款。《初音2》不负众望地以其诚意制作和超高素质获得了29分的评价，完全回应了广大玩家的期待，不容错过。时隔多年再归正统的《重装机兵3》依旧有着高难度和高自由度，是RPG狂热爱好者们的饕餮盛宴。

Fate/新章



总分 23

音乐	★★★★★
上手难度	★★★☆☆
突然死亡率	★★★★★

以大受好评的AVG《Fate》的世界观为基调全新构筑的一款RPG。奈须蘑菇的剧本风格令人着迷，战斗手感也不错。



一见风格有点近似于《P3》，但探索地图局限于学院内。战斗系统相比传统RPG略显单调，包剪锤的克制设定使得战斗本身没有太多的变化性可言，着力下功夫的部分仅仅在于事前调查中对敌方英灵的情报掌握。与其将其定位为带AVG要素的RPG，不如定位为披着RPG外壳的AVG更为准确并贴切。不过这对型月粉丝不构成任何问题。游戏音乐出众，战斗手感良好，细节部分近乎无可挑剔，一周目选择Saber进行游戏非常适合RPG新手上手。不过继承自型月游戏的毫无征兆死亡选项有点不近人情，毕竟这不是一款可以随时记录的游戏。 **8**

酷洛洛 剧本相当有意思，英灵设定更值得人深究一番。不过战斗系统略显单调，除了BOSS战玩家只要懂得“包剪锤”，旁边再准备一纸一笔基本就万无一失了。 **8**

阿鲁 另类的战斗方式和以前PS版的《浪客剑心》以及PC版的《浣花洗剑录》类似，不过研究敌人行动模式的确是件很麻烦的事，另外人设实在看不习惯。 **7**

■Fate/EXTRA■UMD■MMV/Type-Moon■RPG
■2010年7月22日■1人■无对应周边

诡计×逻辑 第一季



总分 23

剧情	★★★★☆
难度	★★★★★
表演性	★★★★☆

经由一条主线串联起来的多个推理短剧集。推理作品由日本知名推理小说家撰写，剧情之间穿插大量动画，具有很强的表演性和代入感。



自身素质超高的推理游戏，可惜并不十分推荐给国内的玩家。由于系统比较硬派，虽是推理游戏却完全不像《逆转》、《西村京太郎》一样拥有亲和的辅助系统，因此别说是不懂日语的玩家要自觉与之绝缘，即便日语非常好，也要同时拥有一定的推理能力才能解开谜团，事前对本作大为期待的推理游戏迷可能会失望。从另一个意义来讲，本作也是不折不扣的“名侦探”游戏，通过发现字里行间的蛛丝马迹，自行统合证据与提示，最终解开谜题的成就感非常棒，只是你可能要有花上一两个小时去解一个小谜题的觉悟才行。 **8**

白菜 非常高难度的推理游戏，对于不识日文的玩家来说想要独立解开谜题几乎是不可能的，同时也找不到任何乐趣。对话中的圈套设计非常巧妙，“灵光一闪”系统也能够带领玩家完全理解事件的全貌。 **7**

酷洛洛 精妙的剧本，加上气氛十足的BGM和插入动画的衬托，本作素质已经超出一般推理游戏的范畴。鱼与熊掌不可兼得，由于推理难度极高，在此并不推荐初接触这类游戏的玩家尝试。 **8**

■TRICK×LOGIC シーズン1■UMD■SCEJ■AVG
■2010年7月22日■1人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

初音未来 女歌手计划 2nd



以人气虚拟偶像初音未来为题材的音乐游戏第二作，在前作的基础上加入了新歌曲和新服装等内容，并且玩法也有一定进化。

总分 29
进化度 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★★
收集要素 ★★★★★



玩法上追加了长按键和同时按键的操作，还有方向键可代替功能键的设定也方便了需要连打的部分，使得本作更有专业音乐游戏的感觉。前作被抱怨得最多的难度问题也得到了改善，既有帮助道具协助初心者过关，也有极限难度满足音乐游戏达人的挑战欲望，可以说两方都得到了协调。这次最令人满意的地方还是收录曲，大部分V家族角色的名曲都有收录进来，并且从菜单的选项上来看，已经确定有追加歌曲的存在，实在令人期待。另外编辑模式还是一如既往地专业，不过这次加入了不少人性化的设定和丰富PV观赏性的要素，动手能力强的玩家不妨尝试一下。 **10**

阿鲁 和前作相比有了很大的变化，不但各种收集要素更加丰富，游戏新增加的操作方式让难度也提升了不少，这让音乐游戏爱好者也有了新的挑战。 **10**

胧月 收录了2008年底～2009年年初这一黄金时段的大量名曲，难度的上下幅均得以延伸，加之改善了画面拖帧问题，无论初音控还是MUG爱好者都能从中得到满足。 **9**

■初音ミク プロジェクトディーヴァ 2nd■UMD■SEGA
■MUG■2010年7月29日■1人■无对应周边

伊苏VS空之轨迹 抉择·传说



总分 21
乱斗度 ★★★☆☆
收集要素 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

本作由《伊苏》和《空之轨迹》两大系列“合体”而成，玩家要操作两个系列里的角色过关斩将最终打败大魔王，拯救世界。



本作继承《伊苏》的要素远远高于《空之轨迹》。在操作上几乎完全继承了《伊苏》的系统，并且《伊苏7》里的冲刺和《伊苏 菲尔盖纳之誓约》里的跳跃都被继承了，不过这样一来就被占据了两个按键，反而让操作变得不太顺畅。游戏的收集要素不少，可收集的要素中包括Falcom公司各个游戏系列的影像和歌曲，非常厚道，但大部分都是通过购买的形式来进行收集，想要拿齐全部收集要素就需要不断战斗，有了钱之后甚至连可操作角色的等级都可以直接购买，这也算是变相增加了游戏的耐玩度。 **8**

胧月 音乐的量与质都无可挑剔，不过金钱的作用太过强势，故事模式也不够耐玩，加上战斗系统稍欠功力，很容易让玩家在后期的刷钱过程中感到厌倦。 **7**

酷洛洛 音乐方面无疑诚意十足，不过战斗系统方面角色惯性太大，“伊苏”式的滑翔移动用作格斗游戏多少有点别扭。此外收集要素基本可以用钱来解决，感觉有点枯燥。 **6**

■イースVS空の軌迹 オルタナティブ・サーガ■UMD■Falcom■FTG
■2010年7月29日■1～4人■无对应周边

家庭教师REBORN DS 炎斗XX 超决战！真6吊花



总分 21
剧情还原度 ★★★★☆
上手度 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆

“《家庭教师》系列”在NDS上的最新作品，同样继承之前作品的乱斗风格，打击感不错，最多可以4人同乐。



剧情完全跟随原作，收录至“未来篇”彻底完结。不过原作中非常重要的“GHOST”在游戏中没有出现，导致真6吊花实际只有5人出场，无疑是一大遗憾。战斗方面节奏非常快，连技的组成方式非常近似于目前主流2DFTG的连锁系统；必杀技的性能一如既往的优异，不过需要触碰下屏才能使出，实际操作时难免会有手忙脚乱的感受。登场人数为系列最多，招式性能各异，不管原作粉丝们喜欢哪个角色都可以得到满足，难度以及自动防御设定使得不擅长乱斗游戏的玩家也能找到乐趣。 **7**

阿鲁 浅显易懂的格斗游戏，普通连段十分爽快，必杀技虽然华丽，但出招时作秀的时间过长，一定程度上影响了游戏的流畅度。 **7**

伊娃 场景和角色的丰富度让人咂舌，招式和必杀技都很养眼，但是在按键操作的间隙急忙点击触摸屏来发动必杀技的蹩脚操作个人极不喜欢。 **7**

■家庭教师ヒットマンREBORN！DS フレイムランブルXX 超决战！真6吊花■卡片（1Gb）
■Takara Tomy■ACT■2010年7月22日■1～4人■无对应周边

TV动画 妖精的尾巴 激斗！魔导士决战



由人气动画改编的对战型游戏，比较纯粹的FANS向游戏。故事模式和原作基本相同，玩家可在本作中体会到原作热血和搞笑的精髓。

总分 21

剧情还原度 ★★★★★
收集要素 ★★★★☆
爽快度 ★★★☆☆



又一款由《妖精的尾巴》改编的游戏，不过这次的NDS版没有了之前PSP版那种明显的抄袭行为，整个游戏有自己独特的风格。作为一款对战游戏来说，虽然本作的操作过于简单，但每个角色的各种技能都和原作十分接近，并且发动速度很快，完全没有拖沓的感觉，可利用触摸屏来释放技能也更加直观，让各个年龄层的玩家都能很快适应这种简易的操作。游戏的故事模式基本完美再现了原作的精髓，不过遗憾的是没有语音。各种技能硬币收集的方法虽然很简单，但想要全部收齐还是要花不少时间的。 **7**

乌冬 故事部分收录到“乐园之塔”，这点非常厚道。动作部分角色的动作流畅，必杀技也不少，不过连续技比较单调，而且出招的时机也不太好掌握，操作感有待提高。 **7**

胧月 比起前不久大卖的PSP版，本作的素质倒还算不错。魔法的发动比较华丽，配合战斗系统也不显拖沓，收集和成长要素也具有一定的耐玩度。 **7**

■TVアニメ フェアリーテイル 激斗！魔导士决战■卡片（512Mb）
■Hudson■ACT■2010年7月22日■1～2人■无对应周边

山手线命名100周年纪念 电车GO 特别篇 复活！昭和的山手线



总分 22

画面 ★★★☆☆
音效 ★★★★★
系统 ★★★★★

山手线命名100周年的纪念作品，《电车GO》首次登陆NDS平台，采用全触控操作，昭和时代的怀旧景观和老电车是本作的特色所在。



虽然从一开始就对本作的画面有了心理准备，但实际玩时还是有些失望，最大的不足便是远景一片模糊，而且诸如上野樱花之类的特色也都没表现出来，令一路上的风光大打折扣。尽管如此，昭和时代的景物倒也还说得过去，而旧景旧电车，也让我这种喜欢怀旧的人颇感兴趣。游戏最让人满意的是操作，触摸屏最大限度地还原了各种不同时代不同性能的电车操作系统，非常直观方便，一些以往作品中难以实现的技术在本作中也都可以很简单地使用出来，目前来说，这样的操作还真就只有NDS能实现。 **8**

伊娃 虽然画面和操作都不能令人满意，但场景和电车的表现都还算真实，驾驶的技巧性也很高，为这款模拟游戏注入了不少新鲜感。 **7**

乌冬 因为硬件的机能，可以发现NDS版相比其他平台的作品还是做出了不少妥协的，除开画面不说，只能触控的操作也不太令人满意，玩惯传统操作的玩家需要花一定的时间去适应。 **7**

■山手线命名100周年纪念 电车でGO！特别编 复活！昭和の山手线■卡片(512Mb)
■Square Enix■SLG■2010年7月22日■1人■无对应周边

重装机兵3



总分 25

怀旧度 ★★★★★
耐玩度 ★★★★★
进化度 ★★★★☆

时隔十七年，“《重装机兵》系列”终于迎来了正统续作。宫刚宽、山本贵嗣、门仓聪这个初代的“铁三角”组合为广大玩家带来了原汁原味的《重装机兵》！



本作的高素质无愧于标题后面鲜红的数字“3”，作为系列的正统作品，游戏将“《重装机兵》系列”的精华——保留了下来。12辆战车、30个悬赏怪物虽然不是系列之最，但包括生化战车、油漆贴纸、通关追加BOSS在内的各种新要素都表现出了制作方的诚意。本作引入的大量委托任务，在大幅增加游戏时间的同时，也对世界观和剧情进行了细节方面的补充。当然玩家也可以选择无视，这便是系列的传统“高自由度”的体现。不过本作在细节方面存在着些许遗憾：作为掌机游戏没有中断存档，制造炮弹、购买道具时只能逐一进行，前中期移动速度慢得令人发指等，显得不够人性化。 **9**

胧月 比起之前PS2和NDS上的两款外传性质作品，集结了初代核心制作人的本作完全恢复了战车之魂。正统的硬派作风让老玩家甘之如醴，新玩家也请务必尝试。 **9**

白菜 相当复古的风格，对于系列粉丝来说绝对有重温旧梦的感觉，但对于第一次接触系列的玩家来说可能不太亲切。游戏的自由度极高，即使长时间游戏也不会轻易厌倦。 **7**

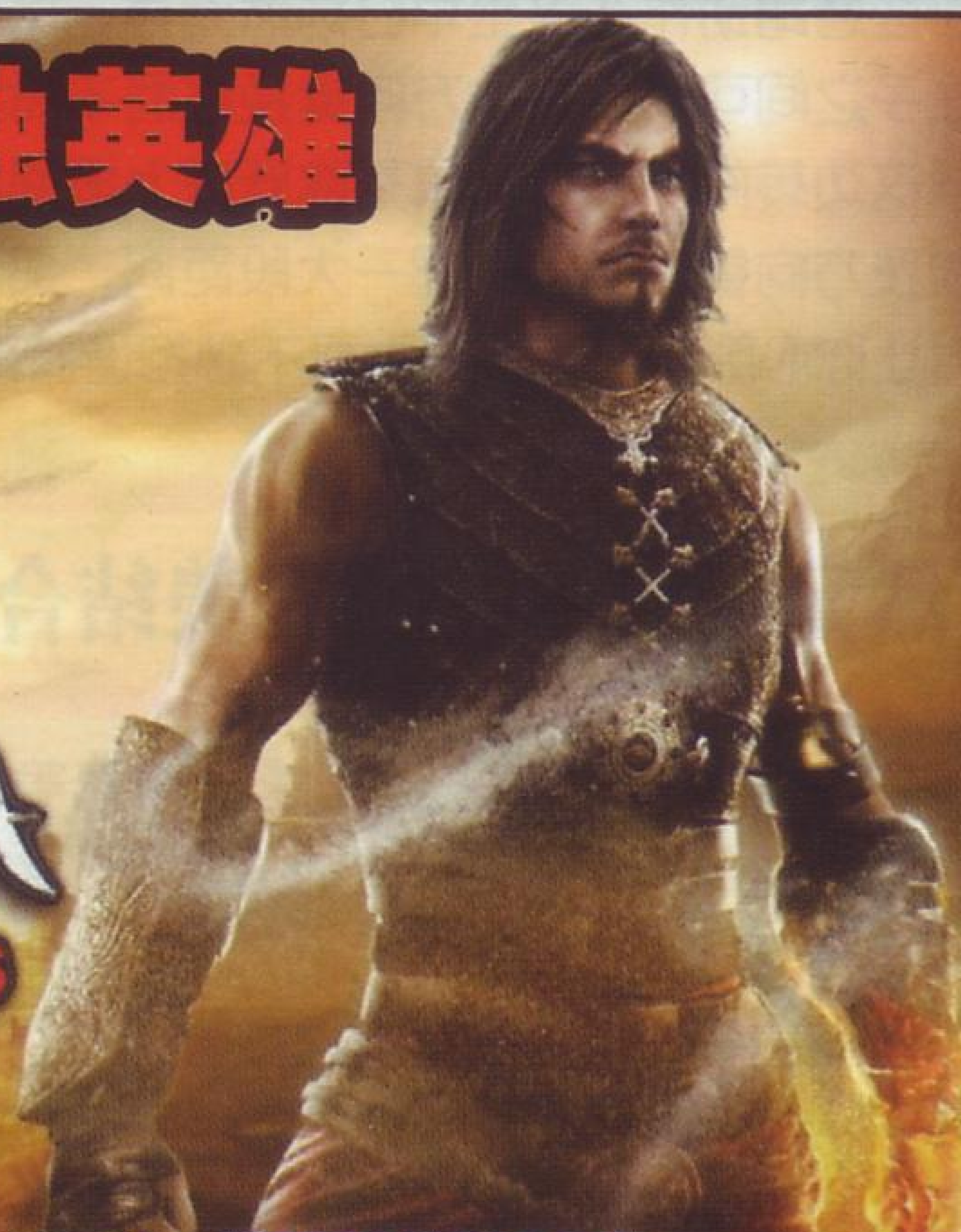
■メタルマックス3■卡片（512Mb）■角川Games■RPG■2010年7月29日
■1～2人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

拥有皇族血液的孤独英雄 紧要关头绝不退缩



PRINCE OF PERSIA THE FORGOTTEN SANDS

波斯王子 遗忘之沙

Prince of Persia：The Forgotten Sands

PSP ◆Ubisoft◆ACT◆2010年5月18日◆美版 ◆1人◆39.99美元◆无对应周边

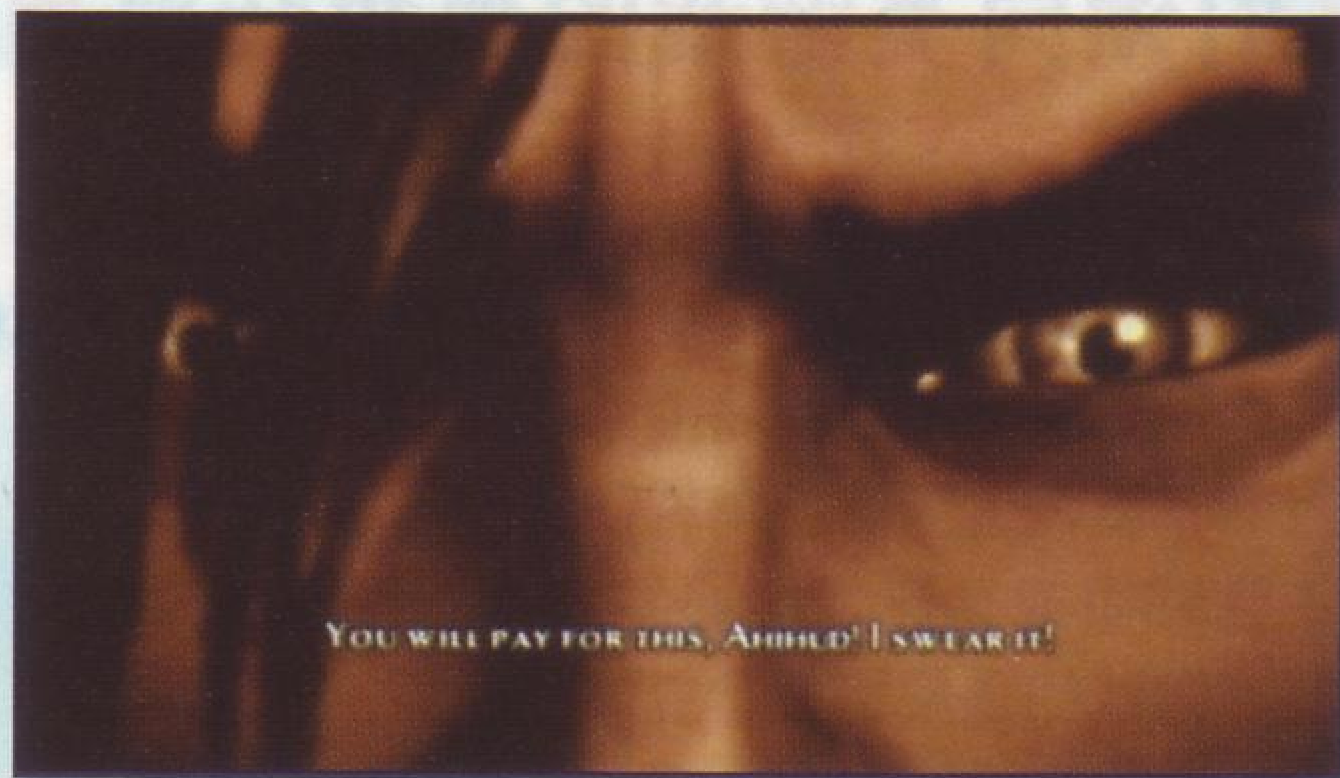
黄金眼评分 24　热血推荐　文 伊娃

游戏时间：30小时以上

对于多平台发售的游戏，碍于机能差异，很多时候掌机平台的作品都会取消个别操作或系统，但一般整体上都会大致相同，至少剧情方面不会相差太多。不过本次发售的“《波斯王子 遗忘之沙》系列”却大相径庭，尤其是PSP版和NDS版，无论是剧情、系统还是风格，除了主角的王子身分和时光倒流技能这两点，恐怕就没什么可交集的地方了。PSP版是前作《波斯王子 时之沙》的续篇，虽然游戏在各方面都进行了强化，不过画面、动作、机关战斗等回归《时之沙》的设定实在让人感动。

感人至深的独立剧情

在游戏发售前，官方将宣传重点都放在了家用版上，而对本作几乎只字未提，因此几乎所有人都认为本作至少在剧情上是向家用版看齐的，殊不知是一段重新编写的独立剧情。Ahihud早就预测到了自己将死于皇族男人之剑下的预言，因此他派遣刺客去暗杀王国里每一个拥有皇族血统的男人，希望能打破预言，但王子却没有在危急关头遂父愿藏匿起来，而是踏上了寻找主谋的荆棘之路。剧情的发展紧凑不拖沓，其中不乏感人桥段，比如精灵的奋不顾身、王子的昏迷不醒，扣人心弦又感动之极。虽然从表面上看来精灵和王子之间的关系只是搭档而已，但细心的玩家应该会发现，从两人相识后的不离不弃到最后的依依不舍，分明暗示两人早已从陌生人转变为亲人了，虽然最终不得不分离，但精灵承诺她将永远陪伴在王子身边，但却让玩家回味无穷。



▲精灵奋不顾身地跳入牢狱之门后便消失不见，王子心痛不已。

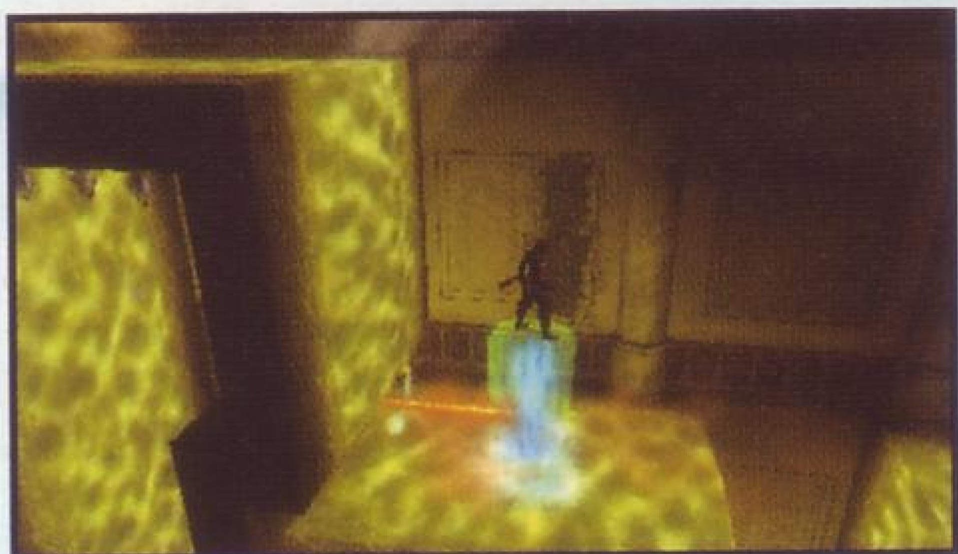
令人满意的操作手感

之前笔者对本作手感的期望并不大，前作中那让人纠结无比的操作和高死亡率不得不让人却步，再加上官方的零介绍，自然不会引起玩

家太大的兴趣。笔者如若不是制作攻略，恐怕也不会赶在第一时间玩上。让人震惊的是，不玩不知道，一玩吓一跳，这手感那叫一个舒服，起初还以为是自己动作游戏玩多了而练就了一副好身手，却没想到制作者真的是在这方面花了大把心思的。王子的各种杂耍动作在本作中发挥得淋漓尽致，当在横梁间换跳、攀爬立柱等的时候，以往的那些磨蹭动作在这里早已荡然无存，比如在相邻柱子之间可以直接按方向键换跳而不需抱着柱子从这边转向到那边，或是跳跃踩上墙面后可以继续按方向键再向上攀爬一大段距离，那流畅感绝对让你心服口服，玩家大可不必拘谨。

自然元素与技能的完美结合

将自然元素——沙子与加速、减速等技能结合，为系列游戏添加了全新的解谜方式，这一点也是外界给予评价最高的亮点之处。而本作的操作难点在于各技能的切换操作上，技巧性非常高，不同形态的沙子需要使用不同的技能进行冷冻或加速，而游戏中这种复杂的场景又非常多见，且所有机关都必须在各技能的有效时间内一气呵成，因此一般玩家不多加练习是很难流畅地完成的。


▲动态沙阵与静态沙阵的有效利用。

引领同类游戏的视角转换

本作虽仍属横版游戏，但有别于PSP平台的前几作的是采用的是3D场景的2D玩法，也正是这样的形式使得王子的特技动作完成得相当完美。当然，没有优秀的视角转换，操作手感也就会好不到哪里去，这是很多欧美动作游戏的通病所在。游戏的场景是一个立体的通道，而游戏制作人通过引入自如流畅的镜头移动来搭配惊险的动作，这在大大增加游戏的刺激感的同时，也给予玩家不可思议的体验之旅。

平衡性失调的战斗

随着游戏的进展，王子会相继习得5种十分华丽的攻击招式，每种招式在初级时都厉害得足以将普通杂兵一击必杀，而升级后的招式就更不用说了，用来对付最强的敌兵也绰绰有余，加之战斗中同屏出现的敌人不超过4个，因此游戏的战斗只能用华丽而不是爽快来形容。主角的能力和敌人的悬殊差距如此之大，不知用意何在，可能是因为游戏的机关解谜方面难度较大，而让玩家在战斗上找回自信吧！


▲即使是BOSS，也是小菜一碟。

NDS版简单而乐趣十足

这里占地一块顺提NDS版的《波斯王子 遗忘之沙》，其剧情与Wii版有关联，画面风格和玩法则与2007年底在NDS平台发售的《波斯王子 堕落的国王》相同，王子的Q版仍非常可爱，而且动作表现一点也不含糊。相比前作，场景的机关更加复杂，因此游戏过程更加惊险，好在新增了不少特技动作，比如蹬墙跳、起跳换抓等，而且都能很顺畅、完美地完成，总之很简洁却又很到位地凸显出了系列的特色。另外，虽然战斗方面非常简单，不过各种魔法能力也为游戏增色不少，闲暇之余可以一试。

结尾

笔者本不是该系列的爱好者，也曾经一度因为复杂繁多又令人抓狂的跳跃技巧而排斥系列作品，但是PSP版《波斯王子 遗忘之沙》的进化则令我刮目相看，我所感受到的是系列前作中从未有过的畅快淋漓，操作帅气的王子矫健地穿梭于恢宏的场景中，那种爽快感溢于言表。最后希望众玩家不要因其高难度的操作而放弃本作，否则就可惜了厂商的一番诚意。



Tactics Ogre

タクティクスオウガ

運命の輪™

文 胧月　美编 澄香

期待度 A

PLAYSTATION PORTABLE

皇家骑士团 命运之轮

タクティクスオウガ 运命の轮

Square Enix	S·RPG	发售日未定	日版
1人	售价未定	对应周边未定	

SFC平台的《皇家骑士团2》被不少老玩家誉为S·RPG的王者，这款作品自从面世以来已经过了15个年头，当年创造这款不朽名作的原班人马如今再度集结，对《皇骑2》彻头彻尾地重新构筑——在保留原作主线剧情的基础上，系统得到完全革新，几乎以一款新作的模样出现在我们的眼前。

主要开发阵容

游戏导演
皆川裕史
（代表作《皇家骑士团》、《最终幻想战略版》）

游戏设计
松野泰己
（代表作《皇家骑士团》、《最终幻想XII》、《放浪冒险谭》）

人物设定
吉田明彦
（代表作《皇家骑士团》、《最终幻想战略版》、《最终幻想外传 光之4战士》）

政尾翼
（代表作《最终幻想外传 光之4战士》）

游戏作曲
崎元仁&岩田匡治
（代表作《皇家骑士团》、《最终幻想XII》、《最终幻想战略版》）

15年后的重生！





坐落在欧贝罗海里的瓦雷利亚岛
自古以来，该岛就作为海洋贸易的中枢而兴旺发达。
为了争夺岛屿的控制权，民族间的纷争从未停歇。

某个男人的出现，为这旷世持久的战争划上了句号。
后世称之为“霸王”——德鲁嘉尔亚。
德鲁嘉尔亚王致力于消除民族间的对立，
让瓦雷利亚保持了将近半个世界的繁荣与稳定。

王驾崩后，继承大权的贵族阶层巴库拉姆人、
占人口大半的加尔加斯坦人以及少数民族沃斯塔人
这三方势力为了争夺霸权，使瓦雷利亚再度陷入内乱状态。

巴库拉姆和加尔加斯坦这两大阵营分庭抗礼，
内乱一度陷入冷战态势，但……
所有人都知道，这不过是暴风雨前的平静。



德尼姆·鲍威尔

Denim Powell

沃斯塔人/18岁

港口城市格里亚提是德尼姆的故乡，在遭到黑暗骑士团的一次袭击后，父亲普兰西被抓走，生死未卜。从此，德尼姆成为沃斯塔解放军的一员，与姐姐卡秋娅、发小的威伊斯一道，对巴库拉姆和加尔加斯坦阵营进行着游击战。性格上，德尼姆具备很强的正义感，行动果断。另一方面，由于思想比较复杂，渐渐怀疑起自己所坚持的战斗是否有意义。



▲德尼姆与卡秋娅相依为命，特别是作为姐姐的卡秋娅，时常会对他表现出过剩的情感。



▲作为被铁蹄践踏的沃斯塔人的一员，德尼姆具备为革命献出生命的觉悟。

瓦雷利亚岛上生活着巴库拉姆、加尔加斯坦和沃斯塔这三个民族，彼此间争夺着岛屿的霸权。德尼姆是少数民族沃斯塔人的一员，为了实现自己的理想而参加反抗运动。但他这种坚定的做法却给溺爱他的姐姐卡秋尔带来无尽的烦恼。

卡秋娅·鲍威尔

Catiua Powell

沃斯塔人/19岁/暗龙之月15日出生

德尼姆的姐姐。幼年丧母，与父亲和弟弟三人一起生活。在身为神父的父亲的指导下从事神职修行，和蒂尼姆、威伊斯一起参加游击战。不过卡秋娅参与战争的理由与其说是为了理想，倒不如说是害怕失去德尼姆。

「约好了哦，请一定不要离开姐姐身边。」



▲图为卡秋娅与女性战士赛莉尔的对话，措辞相当严厉。

▲和德尼姆同属沃斯塔解放军，极度憎恨统治阶级的加尔加斯坦人。

▼极端害怕失去弟弟。

威伊斯·波扎克

Vyce Bozeck

沃斯塔人/18岁/神龙之月14日出生

惟一的亲人被黑暗骑士团杀死，失去父亲的威伊斯孑然一身。他对沃斯塔人被压迫的现状抱有强烈的反感，积极地参与到游击战中。他的行动力很强，与德尼姆是最好的搭档。

「我并非主观希望去战斗，我只是不想死得像条狗一样。」



▶威伊斯直言，在加尔加斯坦人的统治下，沃斯塔人生活得“宛如家畜”。

新角色

拉薇妮丝·罗茜莉安

Ravness Loxaerion

沃斯塔人/23岁

『请不要误会，我是期待着你们的表现的。』

沃斯塔阵营的指挥者——隆威公爵麾下的得力女骑士。她是公爵旗下阿尔莫里卡骑士团的千人长之一，其实力得到广泛的认可。作为冷静沉着的司令官，又有着十分厌恶不合理事物的顽固一面。



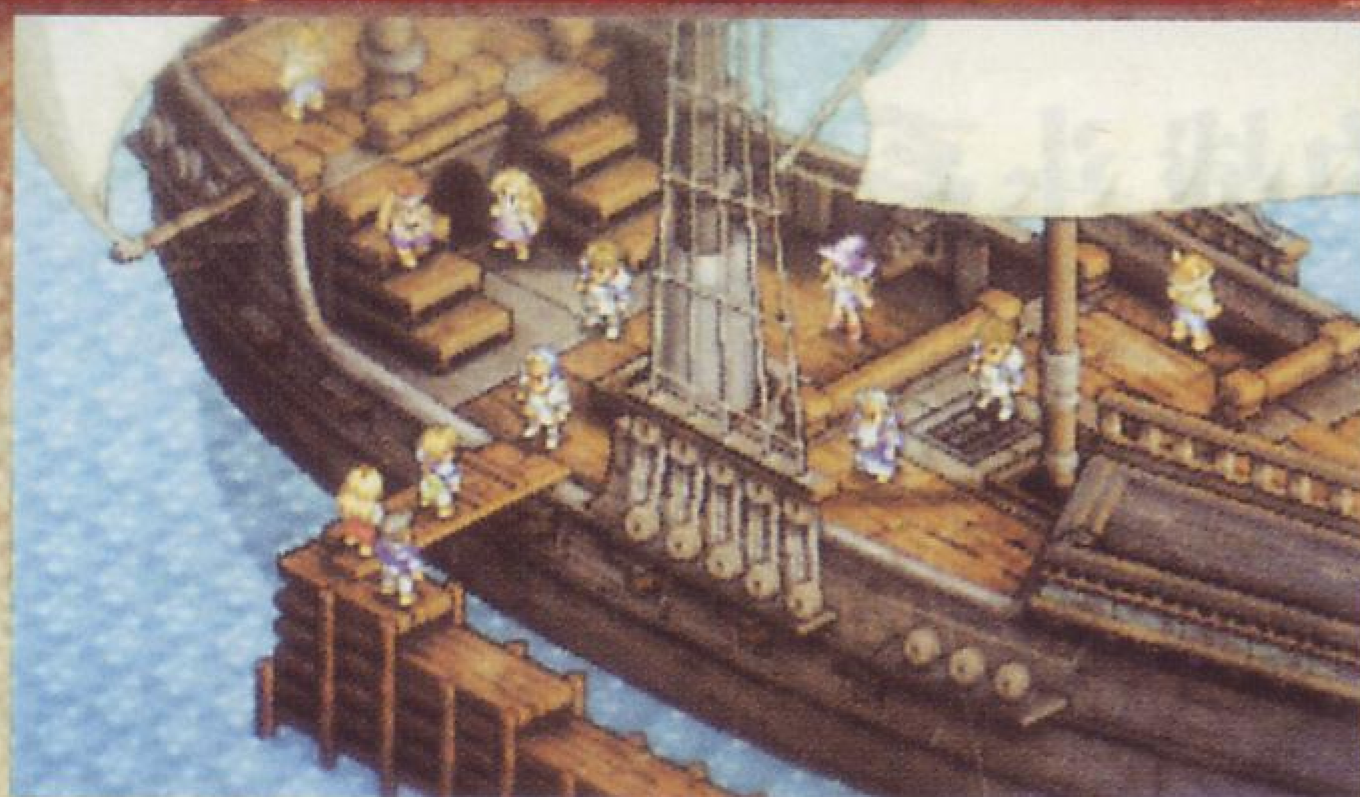




对弟弟投入过多感情的卡秋娅、对革命鞠躬尽瘁的威伊斯，这两人与德尼姆之间的关系是整个故事的关键。至于拉薇妮丝则是本次复刻加入的全新角色，英姿飒爽。从目前公布的图片对话里可以看出，她对敌我双方的态度都非常坚毅，而她在这段历史中扮演的作用也是为玩家们所关注的。

遍布剧本与系统各处的众多新要素

本作的基本故事和章节构成都继承自原版，不过剧本的文字量经过了大幅追加和修正，系统方面也新增许多新要素。而说到游戏的关键词，自然是副标题里的“命运之轮”了。





追加及修正的剧情

本作的剧情由在SFC版原作中兼任导演、剧本及游戏设计等多职的松野泰己亲自撰写，对人物的心理描写极为细致，另外还追加了分支故事和新角色对应的剧情。



▲随着全新角色的登场，故事的展开也会相继产生变化。



▲在战斗中，有渊源的角色之间会发生对话。这部分对话的文字量得到大幅追加，其中还包括了敌方士兵的心情文字。此外，还有部分对话只会发生在特定的角色之间。





▲每个不同的场景都添加了说明文字。



▲似乎可以返回前面章节，重新选择分支来改变故事走向。



▲南国风光的港口城市里，一名少女受到众人的围观。

◀瓦雷利亚岛的人种和阶级观念很强，在骑士的人群中可以辨识出拉薇妮丝的身影。

完全革新的战斗系统

战斗画面依旧保持了原作的点阵绘图风格，地图完全3D化。战斗单位的行动顺序在画面的最下方显示得一清二楚，对玩家的排兵布阵起到很好的协助作用。



▲敌方单位的头像也经过重新绘制。



▲以点阵绘制的战斗舞台独具魅力。



▲将光标移动到角色的身上，即能立刻看出他的可移动范围。对该单位的说明则显示在画面的上方。



▲角色行动完毕后，光标的反应速度也有一定提升，令游戏的节奏加快不少。

▶德尼姆的姐姐卡秋娅使用强力的魔法支援战场，魔法和技能演出画面的显示更为快捷。







▲游戏追加了大量的范围魔法和技能，视觉效果也在旧作的基础上彻底进化，变得更加华丽。

作为战争舞台的大地



▲这是故事主舞台的瓦雷利亚岛地图，各地的地名都书写得相当详尽。

战火蔓延的瓦雷利亚岛与捷缇吉内亚大陆遥遥相望，是面积狭小的岛国。这里既有积雪的山脉，也有富饶的土地。人烟所到之处，既能看到中世纪欧洲风格的城堡，也有位于战略重地的要塞。这里我们可以通过图片来看看各地的印象图。

阿尔莫里卡城

梵哈姆巴神殿

库阿德利加要塞

布里冈特斯城

格科要塞

打破8年的沉默，GBA名作再临！

相信从GBA时代一路走来的掌机玩家对《黄金太阳》这个游戏有很深的感情，自新作登陆NDS的消息公布以来，粉丝们就对这款昔日的名作翘首以盼。而从今年E3展上放出实机的试玩后，越来越多的情报也随之浮出水面。本辑将详细介绍游戏的世界观、三位主要角色的能力，并收录制作人高桥兄弟的访谈。希望本作能早日确定发售时间，让玩家们吃下一颗定心丸。

黄金の太陽 漆黒(しっこく)なる夜明け

期待度 A

NINTENDO DS

黄金太阳 黑暗黎明

黄金の太陽 漆黒なる夜明け

Nintendo	RPG	预定2010年内	日版
1人	容量未定	售价未定	对应周边未定

文 苍穹　美编 Juxi

《黄金太阳》系列

本系列是由Camelot在GBA平台倾力打造的原创RPG，以使用特殊的"精神力"战斗和解谜为核心，拥有厚重的世界观以及悠扬的背景音乐，在玩家中大受好评。

《黄金太阳 开启的封印》

2001年8月1日发售的"前篇"。古代学问"炼金术"具有令人意想不到的强大力量，在很久以前就被封印了起来，而主人公罗宾(ロビン)正是守护该封印的族人中的一员。由于好奇心的趋势，他闯入了索尔神殿，结果造成了元素之星被夺。为了承担起责任并阻止炼金术被解放，罗宾展开了旅程。



《黄金太阳 失落的时代》

2002年6月28日发售，剧情上紧接前作。本作的主角加西亚(ガルシア)与前作的主角罗宾正好处于对立的关系，他恰恰是要点燃全部灯塔以解开炼金术的封印，从而让3年前在暴风雨中丧生的双亲获救。本作的剧情就这样以前作的对立面展开，从另一个角度为玩家展现故事的全貌。



—Story—

在遥远的古代，万物之源"元素之力"由于具有强大的力量，被唯恐其造成世界崩坏的人们所封印。

在失去万物的成长之素"元素之力"后，世界也渐渐走向了衰败和腐朽……

将世界从这种危机中拯救出来的战士被称为"元素使"。

他们运用特殊的"精神力"，令"元素之力"重新解放于世间。

然而被抑制的"元素之力"异常强大，其被解放时引起了天崩地裂般的变化。

各地天灾不断、地壳变动，甚至连大陆的形状也发生了改变。

亲眼目睹强大的能量倾泻的人们，将此种现象称为"黄金太阳"。

但灾难并没有持续太久，雨止风息、大地停止鸣动之时，世间充满了强烈的光芒。

所有人都感到，全新的世界就此开始了。

时过境迁，在本作的舞台"维阿多(ウェイアード)"。

"黄金太阳"造成的创伤已渐渐抚平，重归和平的维阿多充满了活力。

在雄伟的大自然中，散落着街道、村落等各种人们苦心经营的场所。

而在各地残留着的"古代文明遗产"，则成为了新主人公们冒险的舞台……

身为"元素使"的主人公们借助"精神力"突破种种难关

何为"元素使"？

所谓"元素使"，是指能够使用地、火、风、水属性精神力，拥有不可思议力量的人。精神力不但在战斗中可以用作攻击或回复，在场景中移动障碍物等时也会用到它。


◀在迷宫中利用精神力解开形形色色的机关。



▶利用地下迅速长出的植物对敌人实施攻击！作为地之元素使，穆特非常擅于利用大地恩惠、植物等的精神力。

穆特 ムート

作为故事主角的16岁少年。虽然年纪尚轻，但作为『地之元素使』拥有超高的资质。与同为元素使的父亲共同生活的他，每天苦练剑术与精神力，实力正不断提高。

用长出的植物代替梯子！



▲▶使用精神力让植物瞬间成长，变成伸展到上层悬崖的梯子！除了能创造出绝处逢生的道路外，也能作为短时间踏破迷宫的捷径。

制作人访谈

知名制作人高桥兄弟。高桥宏之曾参与过《DQⅣ》的制作，而他与弟弟秀五共同开发的作品除了《黄金太阳》系列外，还有《光明力量》、《马里奥高尔夫》以及《马里奥网球》系列。在本次的《黑暗黎明》中，宏之担任剧本，秀五则担任监督。


高桥宏之 高桥秀五

"前两作是序章，本作才是正篇！"

——《黄金太阳 黑暗黎明》终于公布了，距前作发售已经过去8年的岁月了啊……

高桥宏之(以下简称"宏之")：在制作前作时，我们是本着让故事能够一直持续下去为目标的，因此前作可以说是系列的"序章"。本打算以此为基础，再拓展到正篇，结果却花了相当长的时间呢(苦笑)。

高桥秀五(以下简称"秀五")：期间我们收到了许多来自粉丝对于续篇的期待以及对我们的激励。在制作环境准备就绪，终于可以着手开发时，实在是让人感慨万千。

——前作具有使用"精神力"在迷宫中开拓道路、解谜等特色，那么本作呢？

秀五："明明在战斗中使用的特技、魔法强到能把地球都吹跑一般，却连迷宫中一扇上锁的门都打不开，这会不会很怪异？"基于这种矛盾的观点，我们才提出了利用"精神力"解谜。



与穆特一起生活的挚友，拥有『火之元素使』的资质。喜欢恶作剧，也因此引起了巨大的骚乱……

▲做出燃烧的火焰之壁，将一切焚烧殆尽！特利作为火之元素使擅长强力的攻击，威力也很惊人，还对丧尸系有特效。



◀▲面对堵塞道路的树根，利用火之精神力将其烧毁。

用火焰清除障碍物！

宏之： 要打开这扇门，钥匙应该放在哪儿呢……这样来制作游戏的话的确很有趣。但如果是运用精神力移动物体、制作梯子等来开拓前进的道路，当玩家解开机关时，喜悦和成就感也是无以伦比的吧！制作“《黄金太阳》系列”正是想让玩家感受到这方面的乐趣。

秀五： 这次的解谜还可以利用触控笔，虽然用按键也能轻松地游玩，但游戏中会出现一些触控笔图标，这时就是“此处需要用触控笔游玩”的意思。

“本作对于玩过前作的玩家还蕴藏着惊喜。”

——主人公穆特与前作的角色间有什么关系吗？

宏之： 穆特等人是前作主人公的子孙，总觉得有些相似吧？（笑）

秀五： 在服装方面，以前是正统的幻想风格。但由于封印被解开，世界变得遵循炼金术的法则，因此必须要引入新的要素，服装的风格也就随世界的改变而进化了。

——穆特看起来好像有些忧郁？

宏之： 在前作的结局中，主角等人居住的故乡因为“黄金太阳”现象而消失了。虽然本作已经明确了这一事实，但仍有南、北极颠倒这种程度的重大变故。因此，前作的主角们虽然拯救了世界，但也并没有受到人们的赞赏……穆特背负着的正是这样沉重的十字架。

秀五： 有觉得世界被拯救了的人，也有觉得世界被破坏了的人，双方的人数众多。

宏之： 人们对前作主人公们所做的事略知一二，也因此称他们为“海蒂亚战士”。穆特等人作为其子孙，夹在赞赏和轻蔑两种态度之间生活，所以情况也有些复杂。

秀五： 当然这些设定在游戏中会提及，让没有玩过前作的玩家也能充分了解剧情。

——前作中的角色会在本作中登场吗？

秀五： 游戏中当然有让玩过前作的玩家倍感惊喜的要素。虽然现在还不能言明，不过敬请期待吧！



◀利用等离子突袭敌人！卡莉丝不但能操纵龙卷风，连雷电也能自由地操控。

卡莉丝 カリス

拥有『风之元素使』资质的少女，与穆特、特利是青梅竹马，经常跑到两人的住所游玩。是个可靠的同伴，但也有过于强势的一面。

扳动远处的机关！





◀▲在场景中使用精神力，能搬动远处的物体，在解开机关时非常有用。



▶不同属性的元素精灵在本作中同样存在。



▲游戏的画面美轮美奂，效果可谓出众。

“敬请期待这超出想象的故事发展！”

——副标题“黑暗黎明”有何种含义呢？

宏之： 这是关系到故事核心的标题，玩过之后就会发现“原来如此”！

秀五： “黑暗”与“黎明”是截然相反的词语。我觉得玩家可以一边感受和思考破坏与觉醒、光明与黑暗，一边游玩。

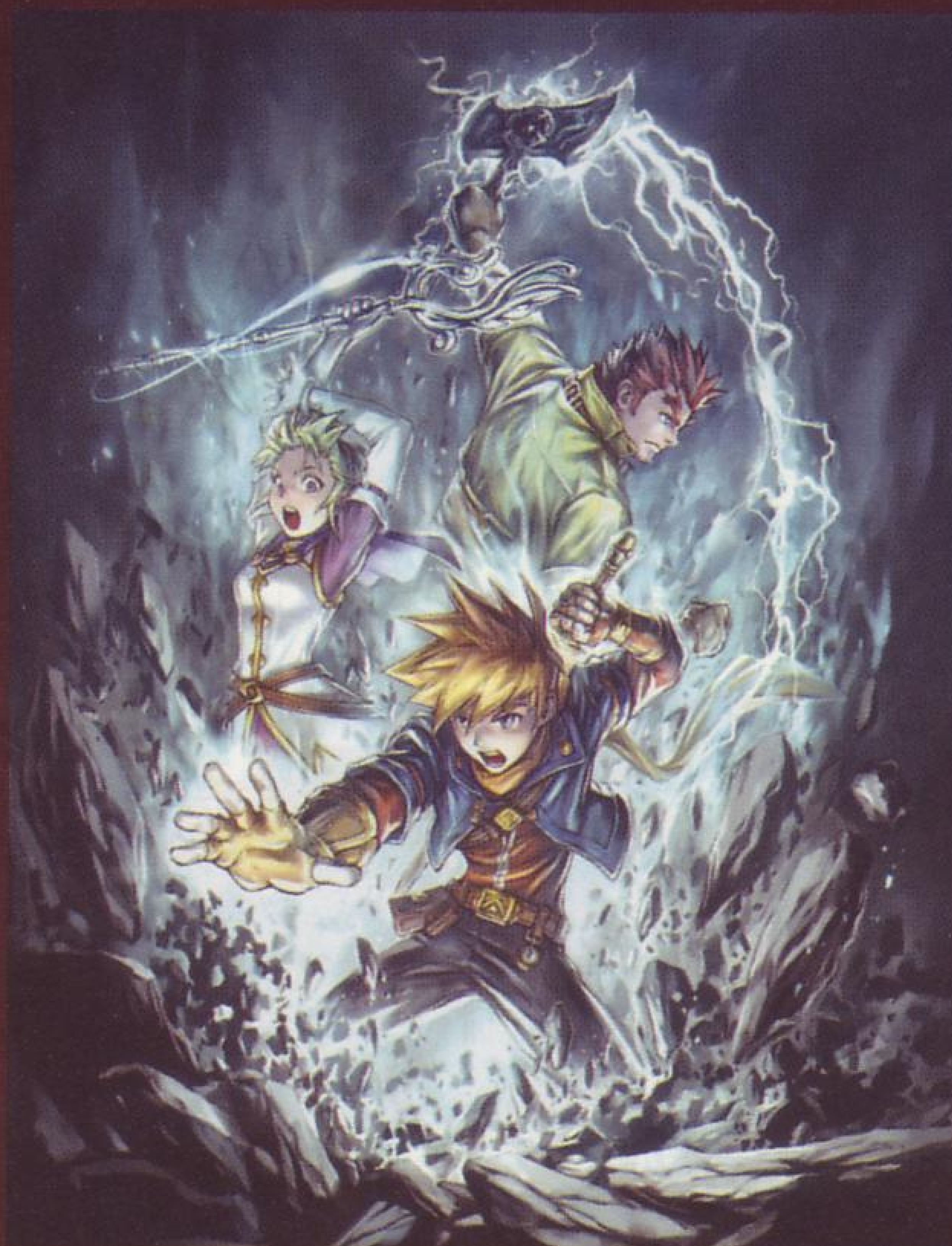
——这次也需要以两部作品才能完结吗？

宏之： 不，这次的故事只有一部。但我们力求做出即使是通关了，也能让玩家想象之后的世界会如何发展的作品。

——最后请对玩家们说些什么吧！

宏之： 让大家久等了！虽然这么说有些奇怪，但这是我们为了弥补这8年时光，拼尽全力做出的游戏，希望玩家们能感受到我们的诚意。

秀五： 我算是提前度过了炎热的夏季呢(笑)。为了让玩家们度过炎热的季节，游戏目前正在锐意制作中。请耐心等待本作的发售！



文 胧月 美编 Juxi

大神伝 小さき太陽

邂逅大剑士须佐之男的儿子国主后，小照与之结伴旅行。待将神木村远置身后时，展现在眼前的是神州平原。这次的报道就将围绕神州平原上发生的事情展开，新笔调“辉玉”也会亮相。



POCKET HALO 光环视频收录

NINTENDO DS

大神传 小小太阳			
大神传 小さき太阳			
Capcom	A·AVG	预定2010年9月30日	日版
1人	容量未定	5040日元	对应周边未定
相关报道	Vol.120 P42/Vol.127 P35/Vol.138 P54		

与国主结伴的助人之旅

居住在神州平原的焰火师——玉屋

在平息神木村的事件后，小照和国主来到神州平原。在平原外的小屋里，小照见到了卧病不起的焰火师玉屋。为了治好玉屋的病，小照一行前往药师村求药。不过，会做药的红胡子老师家却被妖怪给占领了。



◀时常飞在空中的黄天邪鬼不太好对付，它会甩出骷髅向小照发起进攻。

开始降妖吧！



使用剑玉状的武器，一边挥舞着骷髅一边飞向空中的棘手妖怪。先想办法把它弄到地面上再施以攻击吧。





◀为了得到药而前去寻访红胡子老师。



黄天邪鬼

将美丽的焰火展示给菖蒲

虽然红胡子老师答应为玉屋做药，但是因为两人过去的一点纠纷，红胡子老师表现出一副很不情愿的样子。当他得知小照是为了让菖蒲看到焰火时，红胡子终于交出了药。原以为万事大吉，没想到焰火的制作材料又被妖怪夺走了。



◀玉屋曾因为想把药草拿来做焰火，而与红胡子之间发生了不愉快的事情。



让满心期待的菖蒲看到焰火吧！



▶病好的玉屋刚准备着手制作焰火，却发现材料失窃。

接着被卷入到妖怪的集市中？

小照和国主在探索的过程里，不小心迷失到被称作“鬼火市场”的妖怪集市中。为了不暴露身分，小照用笔在布上画出妖怪的脸，蒙着布开始了潜入调查。是否能淘到有用的东西呢？





◀因为是妖怪的集市，所以这里的大部分东西都在人间派不上用场。

子爆神



炸裂一切的笔调“辉玉”

辉玉是能够引起大爆炸的破坏类笔调，在画圆以后加上一根导火线，便能完成引爆。辉玉的力量由爆神的孩子们——子爆神传授。







▶子爆神的辉玉除了解谜外，也可在战斗中发挥效力。



文 乌冬 美编 咕噜

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村

期待度 A

POCKET HALO 光环视频收录

《怪物猎人》中除了猫猫艾鲁外，还有一只动物是非常讨各位猎人喜爱的，没错，那就是可爱的小猪啦，这次的前线为大家带来了《怪物猎人日记》中小猪的新情报，一起来看一下这只可爱的小家伙在艾鲁村里都有着怎样的表现吧。

PLAYSTATION PORTABLE

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村			
モンハン日记 ぽかぽかアイルー村			
Capcom	ETC	预定2010年8月26日	日版
1～4人	3990日元	对应周边未定	
相关报道	Vol.127 P4/Vol.131 P16/Vol.136 P46		

小猪公园开放！

艾鲁村全设施公开！

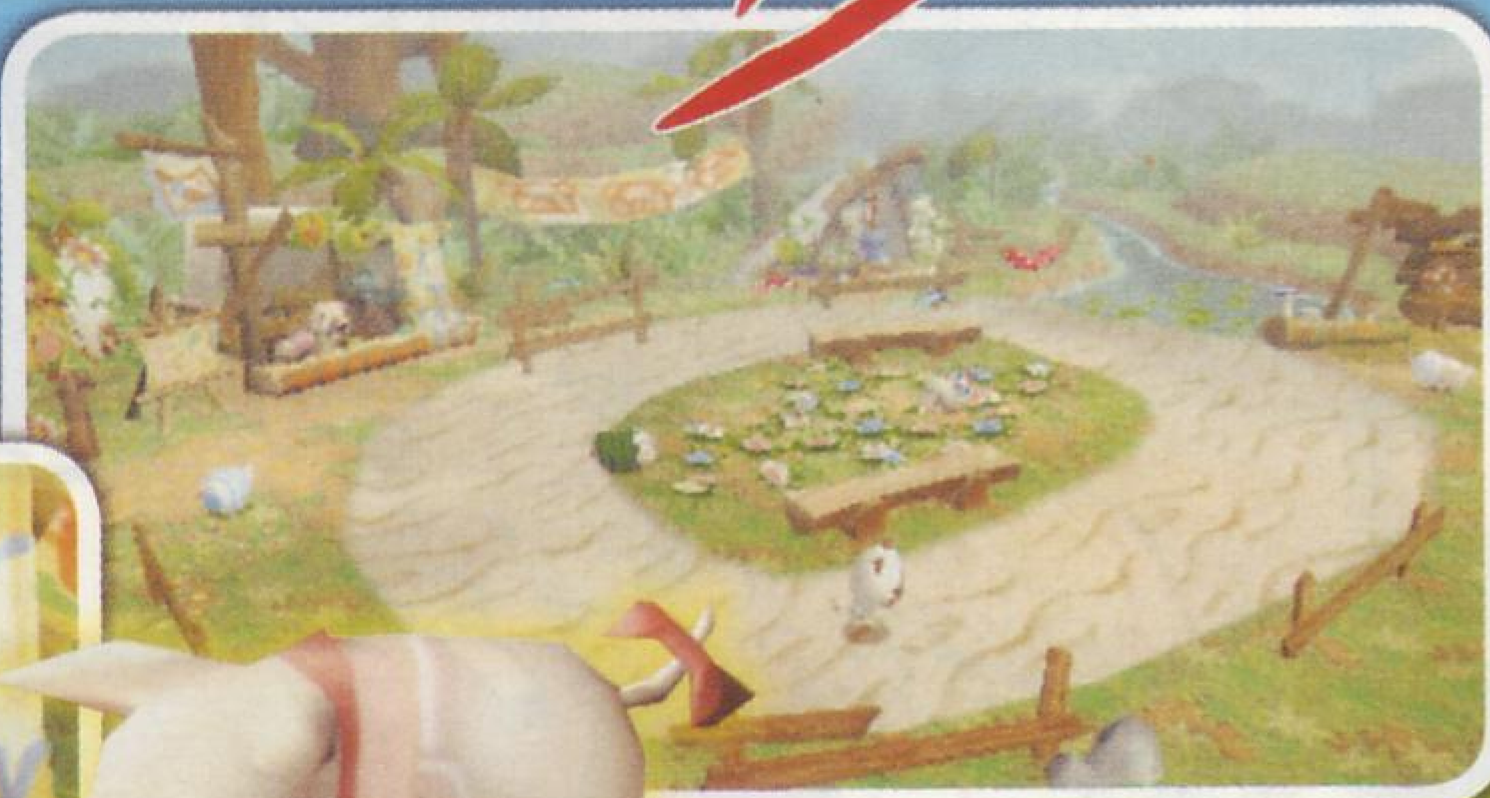


当游戏进度达到一定时，艾鲁村的小猪公园就会开放，在这里玩家可以进行小猪竞速来赢取道具。除了一个人挑战外，还可以通过PSP的无线通信功能进行最多4人的联机对战。

园长是女生



◀小猪公园的园长是一个比谁都要喜欢小猪的猫猫。



▲这就是小猪公园的全景，在这里举行的小猪竞速对猫猫们来说就像节日盛会一样。

竞速前的准备

比赛前得先进行准备，如设定比赛的赛道和距离、选择参赛的小猪，并且还要给小猪喂食（猫饭？），让它发动各种对比赛有利的特殊能力。

选择赛道



▲根据小猪的能力选择合适的赛道和距离吧。

喂食



▲图中的“イソイソの实”是可以让小猪冲刺时间延长的果实，另外还有许多其他效果的小猪饲料存在。

小猪竞速，GO!

小猪竞速不是单纯的速度比赛，在赛道上还有着各种的道具和障碍物，利用这些道具和障碍物妨碍对手取得第一吧。

魅力也是很重要的



▲在技巧区有好表现的话就能从观众处获得魅力点数，从而改变后面赛道上道具种类，让自己更有利。

赛道上充满了机关



▲赛道上配置了如减速区、跳台等的机关，有利的就尽量利用吧，而有害的则要尽量回避。

各种各样的赛道



▲赛道的种类包括密林、沙漠和海岸等，在不同的赛道上尽情奔跑吧。

竞速结束后

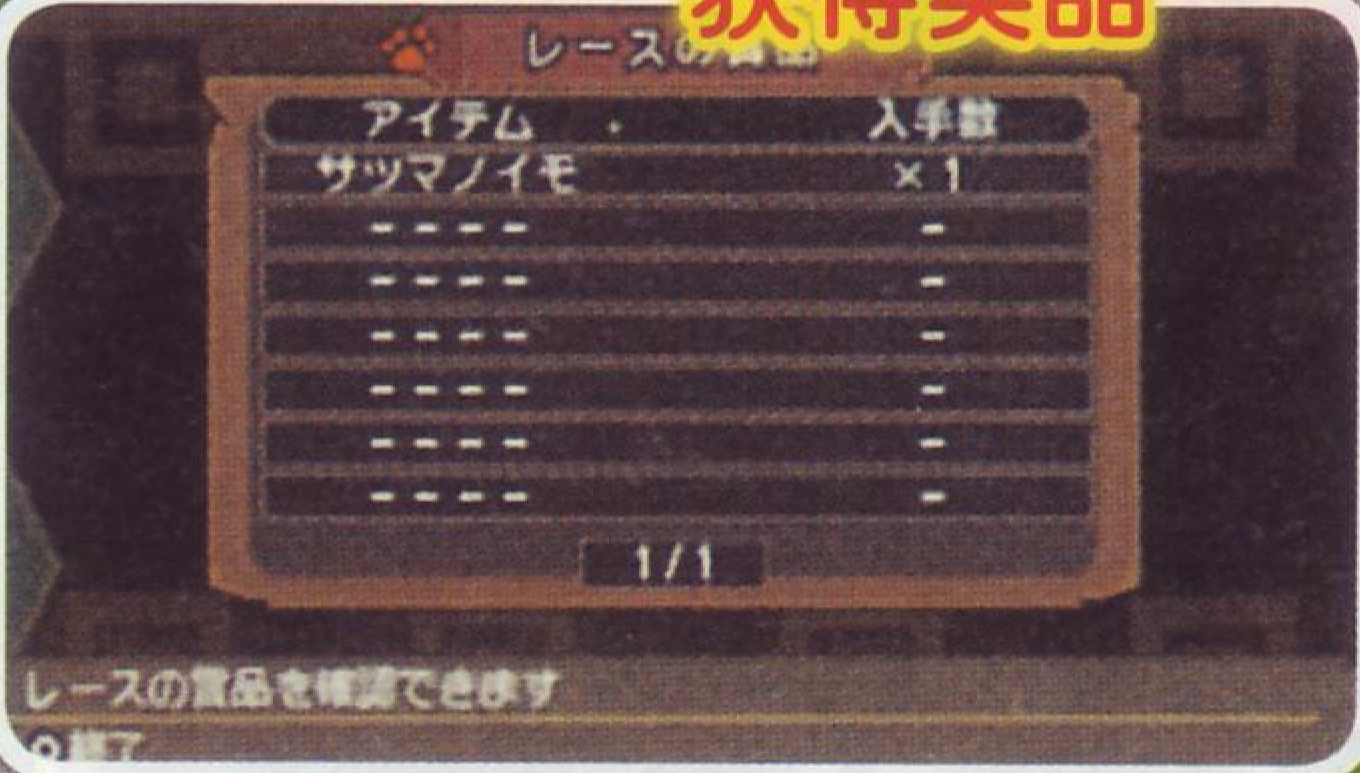
比赛结束后就是颁奖仪式了，系统会根据比赛每圈时选手的排位来决定名次，名次越高所获得奖品也就越好哦！

和小猪一起参加颁奖仪式



▲将小猪抛起庆祝吧，这可是猫与猪共同努力的成果。

获得奖品



▲奖品入手了，不同的名次得到的奖品也是不同的，要获得全部奖品还得多玩几次哦。



很准的占卜师突然出现！

某天艾鲁村突然出现了一位占卜师，她在小猪公园里为村子的猫猫占卜，占卜有“今日运势”、“相性占卜”、“性格占卜”三个种类。顺便一提，占卜的内容由日本著名占卜师ゲッターズ饭田参与制作。

占卜师

拥有很高评价的占卜师，据说她占卜过的猫猫已经到达了两万只以上。

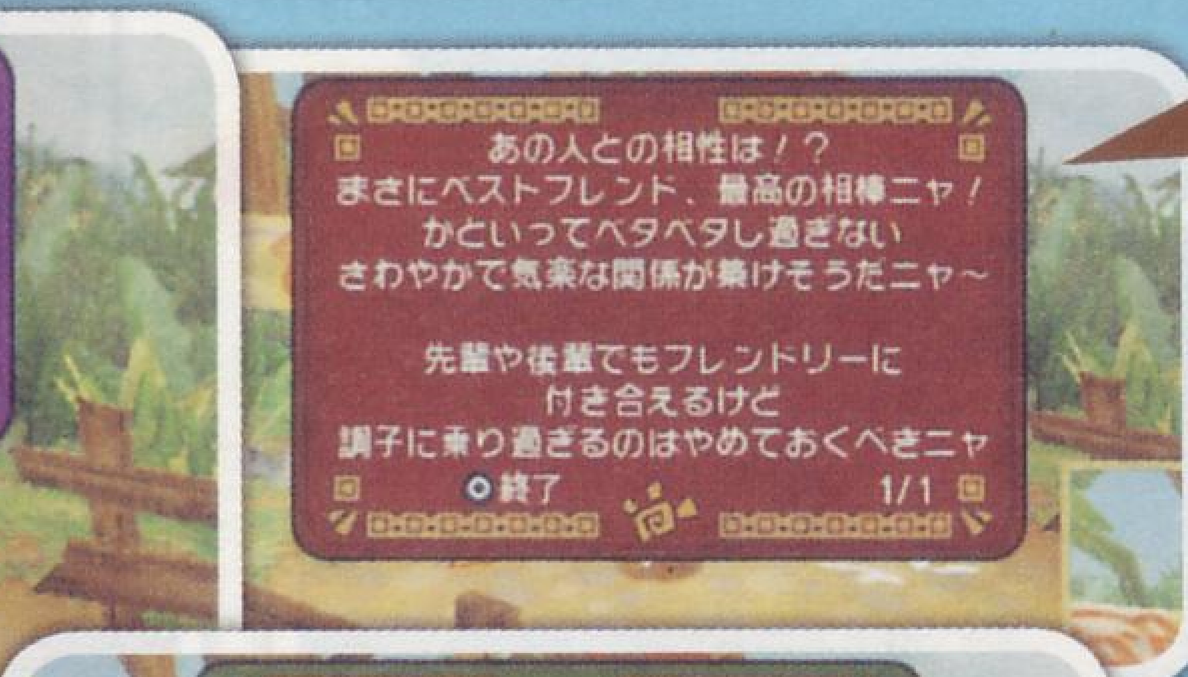


▲占卜师的设计是从Capcom官方活动“原创猫猫征集”中甄选出来的。



▲输入自己的生日后会出现怎样的结果呢？





相性占卜

和特定人物的相性占卜，比如喜欢的人，看两人是否适合吧。



今日运势

就如字面意思，让占卜师占卜今日的运程，根据占卜师的建议来过日子的话就能交上好运？

性格占卜

让占卜师占卜自己的性格，被说中的话说一定会被吓一跳。

置办外地的道具



交易长

艾鲁村的资源是有限的，为了获得更多的物品和道具让村子发展起来，就需要用到“交易”要素。交易是指玩家用在村子入手的道具和外地来的猫猫进行物与物交换，积极利用交易让村子变得更热闹吧。

负责交易结算事项的猫猫，为了寻找新的交易来到了艾鲁村。

猫车频繁穿梭于艾鲁村！



▲“《MH》系列”里用来运送猎人的猫车在这里变为了运送交易品的工具。





用交易获得贵重物品

▲有不少道具是只能通过交易获得的，入手这部分道具相信对村子的发展也能起到作用。

要交换道具就找交易长吧



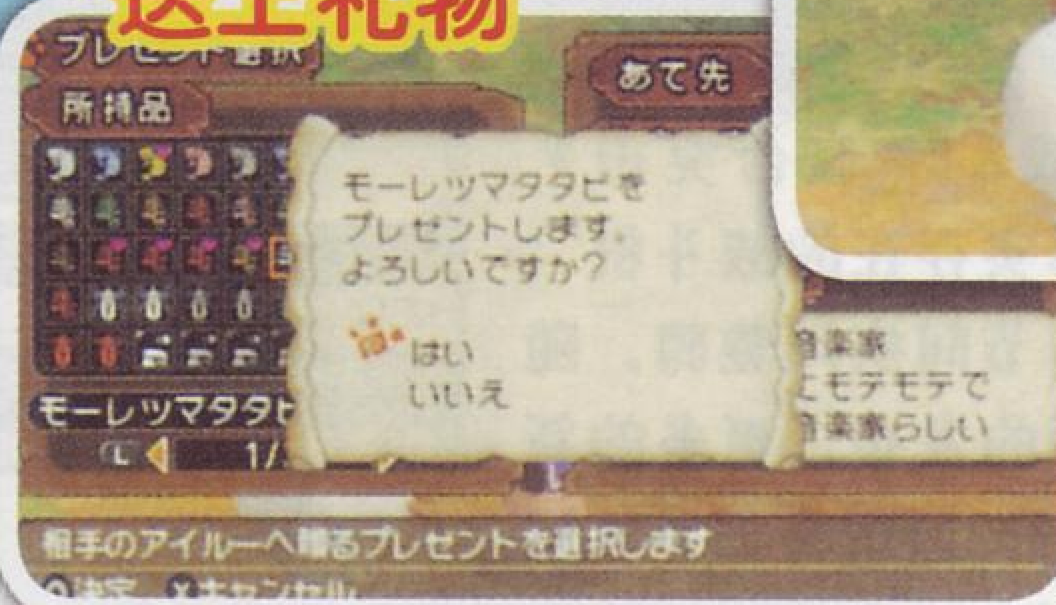
▲一副商人打扮的交易长，当想交换道具时就找他谈谈吧！

有着各种乐子的艾鲁村

“礼物”和“亲密度”

在村里住的猫猫们都有“亲密度”这项设定，当送相应的礼物给时好感度就会上升，好感度达到一定程度时说不定有什么好事发生哦。

送上礼物



▶从自己所持的物品里选出合适的礼物吧。

好感度上升



▲收到礼物的猫猫如果像图中这样两眼放光就表示亲密度大幅上升了。

给我的艾鲁换装

作为玩家分身的我的艾鲁是可以换装的，收集各种各样的服装，将我的艾鲁打扮得时髦帅气吧，而且穿着稀有服装上街的话，相信朋友也会十分羡慕。



▲图中就是可以给我的艾鲁换装的地方。



衣装可根据喜好自由调整

▲可更换的服装里有些还是村民的服装。

欣赏各种图画的画廊模式

在游戏菜单选择画廊模式，就可以鉴赏到包括各种插画和官网活动征集来的原创猫猫设计图在内的各种和游戏有关图像。







▶从官网活动征集来的原创猫猫设计中有不少优秀的作品。

未公布过的图像也一举公开！



21世纪的上空，活塞螺旋桨战机奋然出击！

文 酷洛洛 美编 Juxi

ACE COMBAT X² JOINT ASSAULT

エースコンバットX² ジョイントアサルト



PLAYSTATION PORTABLE

皇牌空战X2 联合突击			
エースコンバットX2 ジョイントアサルト			
NBGI	STG	预定2010年8月26日	日版
1～8人	5229日元	无对应周边	
相关报道	Vol.134 P30/Vol.130 P26/Vol.137 P68		

在《皇牌空战X2 联合突击》中，玩家将驾驶真实存在的战斗机，在戏剧般的故事情节间疾风驰骋。随着多人游戏试玩版的发布，更多的新情报亦浮出水面。继137辑介绍了试玩版中作为序章的前5个任务，这次将为大家透露任务6往后的游戏内容。

零式舰上战斗机

◀以"零战"闻名于世的战斗机，同时拥有极端的轻量化以及重武装两大特点。

零战VS近代兵器

活塞螺旋桨飞机，是指采用往复式发动机，通过螺旋桨产生推进力的飞机。它是在"《皇牌空战》系列"中首次参战的活塞式飞机，相比喷气式飞机无论速度还是耐久性自然是要落后得多。不过往复式发动机有着极佳的回旋性能、某程度甚至优于最新型的机体。在建筑群和溪谷等地形，这种转弯要求半径小的机体更有利于执行任务，还可能会带来重大的战果。

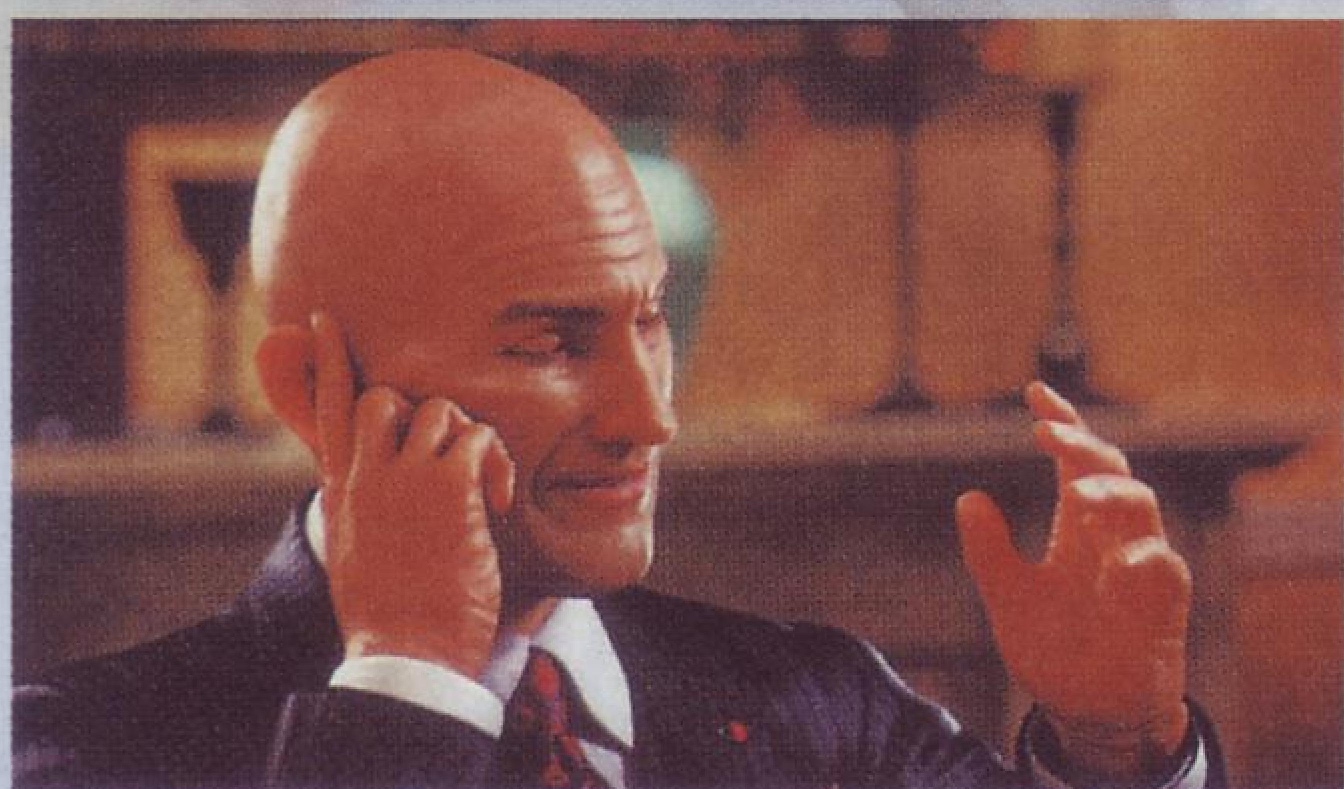
机枪拼杀的勇猛身姿犹如天空上的武士！

▲武器基本上只有机枪和投下型炸弹，飞行时还会听到活塞螺旋桨飞机特有的螺旋桨声音。由于零战有着极强的爬升率和极小的转弯半径，善用其特点踏实地采用空中旋转的方式，翻转到敌机背后展开攻击吧。



接续序章的故事，成功守卫东京的“心宿二”飞行队被编入到IUPF(多国治安防卫军)。IUPF是为了对抗武装组织“瓦拉西亚”而创立的联合维和军，随着追击瓦拉西亚的空中要塞，战线也朝非洲、中东、欧洲渐渐扩大。然而IUPF的追缉却徒劳无功，更讽刺的是瓦拉西亚如今更宣称要袭击伦敦。

体验版之后的战场转为中东和欧洲！





男子阴险笑容背后隐藏的目的是？



▲在世界陷入混乱之际，通过战争灾难保险赚取巨额利益的男人——奥利贝尔利登场。

▶被宣布袭击后，市面呈一片混乱的伦敦，市民有的在抢购物资、有的朝郊外仓皇出逃。

共同攻略同样存在

这里少不了如体验版任务3&4这样的联合突击任务，即使处于欧洲战线，依然可以与同伴一起协力游戏。

宿敌出现

在亚得里亚海上空出现的是曾经的伙伴，由米罗修·斯雷玛尼率领的部队，皇牌机师间的壮绝战斗即将展开！







▲▶前往山岳地带破坏敌人的电波干扰设施，驻守海峡确保航空设施与船舶的安全吧。



▲◀米罗修·斯雷玛尼的部队与空中要塞。面对连续出现的强敌，应该如何应战？





珍宝喷射机同样在本作登场？期待往后的续报！

去夺回炼油厂！

▲本次作战要求在营救被瓦拉西亚绑架的国际要人同时，还要夺回被占据的炼油厂！

轻巧的机体在太平洋上飞舞

F6F-5 塘鹅

◀又称“地狱猫”。以稳重为主的设计，机体坚固性与运动性兼并，与零战同样为舰载战斗机。

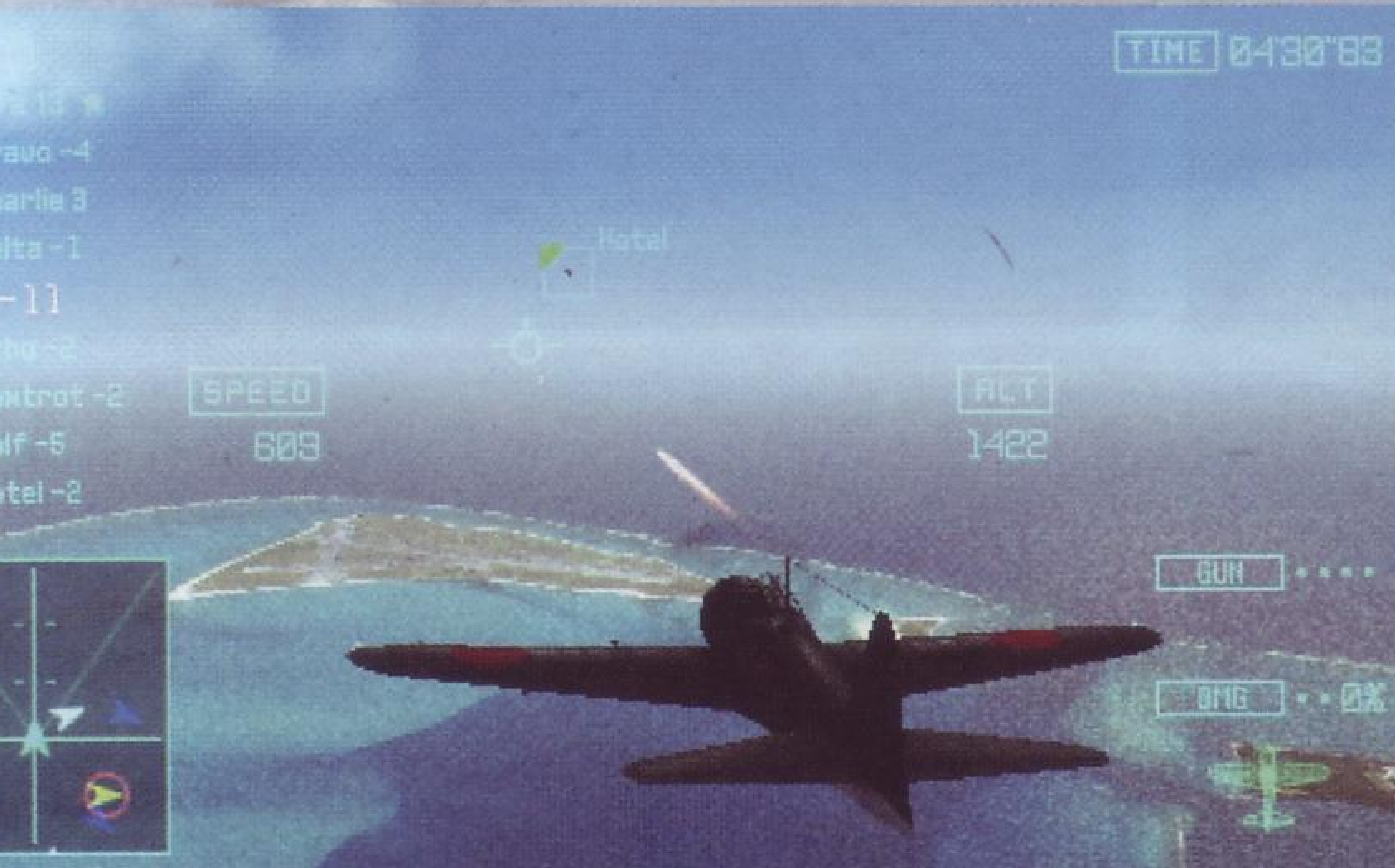
▲与零战一样以机枪与投下型炸弹为主武装，极为擅长空中近距离的“斗狗”战。

同样可以多人游戏

这类活塞式飞机在联合突击和对战中同样可以使用。你可以活用其回旋能力协助同伴，与最新锐战斗机展开斗狗战等各种乐趣。似乎还可以编制由活塞式飞机单独组成的队伍，展开杂技飞行?



▲战术上不依靠导弹的活塞式飞机。在共同作战和对战的时候有着另一番的乐趣。





▲连坐舱也忠实再现，由于操作方式相比过去要简单不少，玩家瞄准时也更加轻松。

丰富的配色

与其他机体一样，活塞式飞机有着各种各样的机体配色。其中还包括太平洋战争中曾击坠80台以上战机的“岩本彻三”机配色，以及同样作为击坠王，自称“空中的武士”的“坂井三郎”机配色。





近日，《战神 斯巴达幽灵》的官网公布了本作的具体发售日，这对于期待该作的玩家来说无疑是个令人欢喜的消息。游戏由PSP前作的开发商Ready At Dawn Studios负责开发，且会同时推出UMD和PSN下载版，如果购买正版还会获得一些超值的特定下载内容，具体请往下看吧！

文 伊娃　美编 澄香



PLAYSTATION PORTABLE

战神 斯巴达幽灵

God of War：Ghost of Sparta

SCEA	ACT	预定2010年11月2日	美版
1人	39.99美元	对应周边未定	

熟悉而又焕然一新的作品


■从高处俯看这座将要因火山爆发而被吞没的城市。


■侧身避开弓箭手射出的箭。


■前方的桥梁已塌，是否要借助这根绳子过桥？


■独眼巨人已招架不住。

本作相当于系列的前传作品，讲述的是当年身为斯巴达战士的奎托斯是如何成为战神的过程，为了打破噩梦和诅咒的困扰，奎托斯必须直面自己黑暗的过去。在斯巴达之魂的冒险旅程中将会出现众多战神世界中的“失落场景”，而且游戏中将首次完整讲述奎托斯的纹身、疤痕以及家庭的由来和故事。

SCEA宣称本作将再次打破PSP的画面表现极限，具体的提升表现在以下几点：更高解析度的背景；更宏大的场景；游戏内容比PSP前作增加了25%；大幅改进的武器系统以及全新的魔法技能！

■奎托斯用力撕扯着蛇发女妖的头颅。




■鸟身女妖与杂兵同时出现。


■人身牛头怪在本作中依然登场，其手中的巨斧不可小觑。

魄力十足的新武器


▲一般来说大型敌人的移动都很缓慢，远程投射自然是首选。

从目前官方公布的情报来看，武器方面除了战神标志性的武器“混沌之刃”外，还新设计了长矛和护盾。长矛最大的优点在于不论远近，都能对敌人造成伤害，尤其是远程投射光束攻击，在对付一些大型而笨重的怪物时显得尤为重要。护盾最主要的作用是防御，若能趁敌人发起攻击的瞬间进行防御，便能造成弹返效果。不过装备了长矛和护盾后会大大降低奎托斯的移动速度。

长矛

护盾





亚特兰蒂斯之眼



▲希腊神话中又称波塞地亚，整个地区都在海神波塞冬的管辖之内，其最大的神殿就是矗立在这片神秘的土地上。





▲ 亚特兰蒂斯之眼能放出附带闪电效果的能量束。

本作中，奎托斯依然可以使用众多魔法来对抗各路妖魔，“亚特兰蒂斯之眼（Eye of Atlantis）”便是奎托斯在游戏中习得的第一个魔法，按下十字键右键即可放出一条蓝色的能量束，不仅威力大，而且发动过程中奎托斯可自由行走并进行瞄准，因此该魔法非常适用于被围攻时。

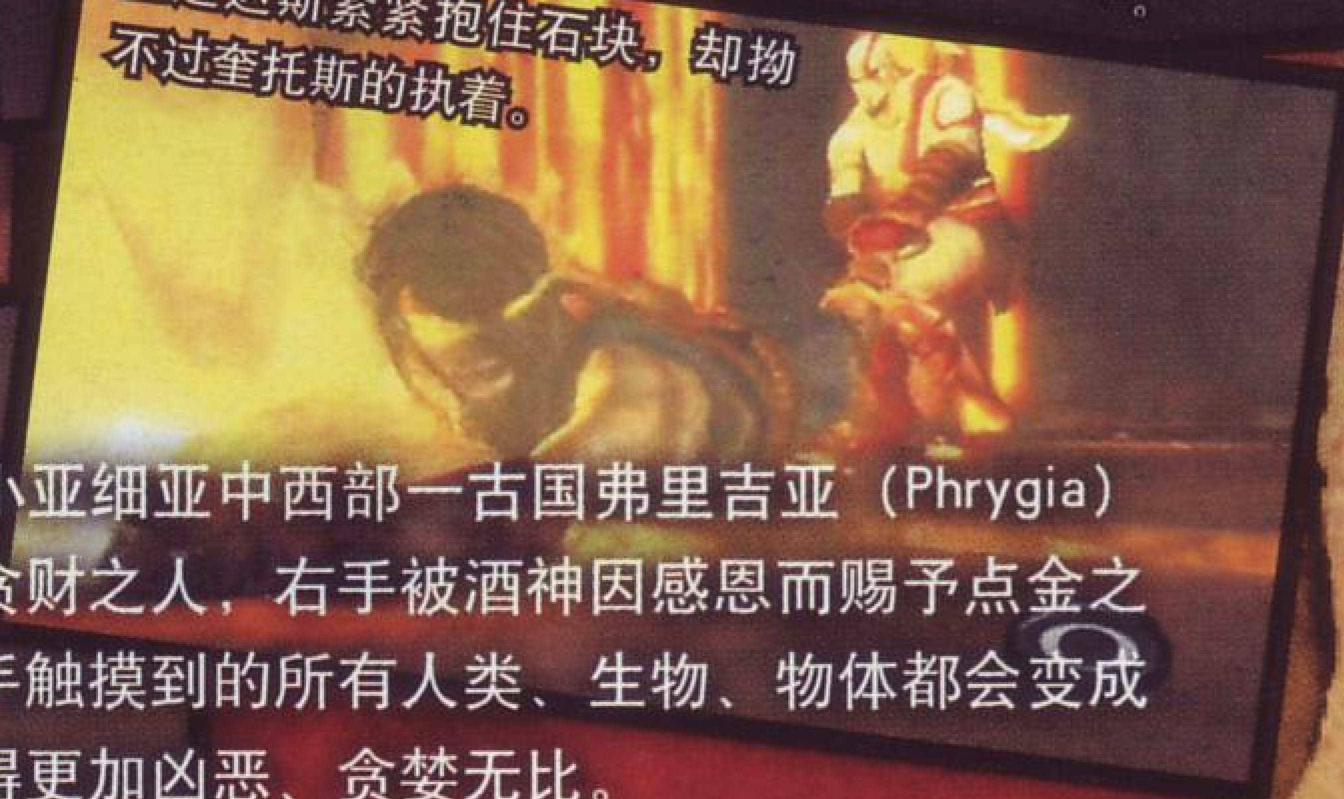
屠杀迈达斯 The Murder of Midas



■迈达斯伸出点金之手欲扑向奎托斯。



■途中还会有众多猎犬挡道。



■迈达斯紧紧抱住石块，却拗不过奎托斯的执着。

■昏厥后的迈达斯会很快醒来，并奋力挣扎。

迈达斯是小亚细亚中西部一古国弗里吉亚（Phrygia）的国王，是个贪财之人，右手被酒神因感恩而赐予点金之术后，凡是右手触摸到的所有人类、生物、物体都会变成金子，因而变得更加凶恶、贪婪无比。

游戏中，奎托斯来到一个巨大的熔洞中，红色的炽热熔岩不断地倾泻而下，熔洞深处，奎托斯遇见了哭泣中的迈达斯。迈达斯是奎托斯要面对的新敌人，这里需要完成一个快速挑战的任务，就是将迈达斯扔进悬崖边的熔岩池中。当迈达斯向奎托斯使用点金之术时，需要按照QTE抓住他的点金之手，并将其打晕。

新型BOSS登场

女妖斯拉（scylla）居住在名为摩西拿的狭窄水域，与另一个女妖卡律布狄斯（Charybdis）隔海相望。游戏一开始，在奎托斯渡船前往亚特兰蒂斯城的途中正要经过这片海峡时，却不料遭受了斯拉的阻挠。斯拉是头非常凶恶的深海六头妖魔，每张大口中都有着3排锋利的尖牙，身体上则长着12条须状腿、两个粗壮的胳膊以及一条猫一样的尾巴，腰间还别了6只狗头。她挥舞着须状腿和手臂，没一会就将奎托斯的船只砸了个稀烂，而且战斗中她还会不时放出小妖来对付奎托斯。

预订正版便可获得一系列限定下载内容



《战神 斯巴达幽灵》的完整音乐集



斯巴达退伍军人装扮的奎托斯之特别皮肤



PSN网络用奎托斯头像



PSP主机用《战神 斯巴达幽灵》主题



PS3主机用"《战神》系列"动态主题

"《战神》系列"开发主管之独家纪录片



只要提前预订正版《战神 斯巴达幽灵》UMD的用户，将都会获得一个PSN下载的认证，在游戏上市之后便可登陆PSN下载以下这些限定内容。另外，PSP go的用户不必担心，玩家只需在2010年11月2日～2010年11月9日在PlayStation Store购买数字版《战神 斯巴达幽灵》，即可获得同样的限定内容。



戴维·杰斐
代表作《战神》



科里·巴洛克
代表作《战神II》



斯蒂格·阿斯穆森
代表作《战神III》



鲁维尔拉苏亚
代表作《战神 奥林匹斯之链》



戴纳·简
代表作《战神 斯巴达幽灵》

同捆限量版套装

现在起玩家也可预订《战神 斯巴达幽灵》的同捆限量版套装，售价为199.99美元，内容包括：

1.红黑配色的PSP限定主机一部。
2.《战神 斯巴达幽灵》正版UMD一张。
3.《战神 斯巴达之链》PSN下载码。
4.《Kick Ass》（中译：《海扁王》）电影UMD一张。
5.索尼PSP主机用2GB记忆棒。





记广州M-Trix Inc.iPhone中文游戏新作发布会

文 BK 编 胧月

走近业界 Approaching Industry



iPhone现在在世界上的流行已是显而易见了，其优秀的扩展性及操作的灵活性得到各大游戏商们的关注，而厂商们把自己的招牌游戏系列移师到iPhone上也不是什么新鲜事了。中国作为iPhone的市场具有相当高的潜力，也开始受到更多游戏商们的关注。日本iPhone游戏公司M-Trix Inc.也于近期决定把《秋之回忆》及其他若干AVG移植到iPhone，预定同时推出中英文两个语言版本。7月31日，该公司的代表谷亮太和《秋之回忆5》仙堂志麻的声优井上奈奈一起来到广州，在COMIC MEMBER02展会上举办本次移植作品的官方中文版发布会。因为工作关系，笔者近距离地参与了发表会的整个过程，在此为没能到现场、而又对中文AVG感兴趣的玩家写个流水报道。

日本的游戏厂商专门制作iPhone官方中文版游戏、并来到中国内地做宣传，这在笔者的印象中还是第一次，所以消息在公布了以后立刻引起了不小的反响。在日方嘉宾到达前，发布会的场地上就早早地聚集了众多翘首以待的FANS。本来定于7月31日下午3点15分开始的发布会由于航班晚点和回程时不幸遇到塞车，延后到了4点才正式开始。主持人上台向现场的FANS解释推迟的原因并表示了歉意，一番开场的串场词后，发布会正式开始，本次发布会的日本嘉宾谷亮太和井上奈奈登台。谷亮太看到台下聚集的观众，感叹自己也没想到在中国《秋之回忆》会这么有人气，井上奈奈则表示第一次来到中国感觉就很好，现场有能这么多的FANS让她非常吃惊，希望大家能一直支持“《秋之回忆》系列”。

一番寒暄后两位嘉宾与主持人展开了简单的脱口秀，谷亮太表示本次除了《秋之回忆》外，还有《Kira Kira》及《Gift》两款游戏会移植到iPhone并推出中文版。话音未落现场随即出现了一片骚动，因为除了《秋之回忆》外，M-Trix Inc.并没有提前公布

另外两个移植并中文化的游戏是什么，这时投影仪开始播放这三个游戏的宣传动画。《秋之回忆》和《Gift》都是传统风格的校园纯爱类美少女AVG，而校园乐队题材的《Kira Kira》虽不是主流题材，但清新的风格和人设倒是比较对笔者本人的胃口。

动画过后谷亮太重新登台，跟之前不同的是他的手上多了一台iPhone。他打开iPhone表示，接下来将进行这三款游戏在iPhone上的实际游戏演示，同时现场的投影幕布上也出现了实拍的iPhone游戏运行画面。从演示画面可以看出，游戏方式并没有变化，操作方式自然贴合iPhone机能地调整为触控操作。单手指点击屏幕可跳过对话，从左向右快速划动是直接跳过所有对话，反向划动则是返回上一页对话，菜单则由双指同时点屏呼出——三个游戏的操作方法基本一致。笔者看后感觉确实iPhone的操作方式比传统游戏手柄按键操作来得更直观和方便，手感貌似也很不错。至于画面，虽然看起来跟原作大差不差，但得益于iPhone的优质屏幕，比原作显得更加精致漂亮，现场来看效果非常不错。

随后，谷亮太又从背后的椅子上拿出了一台iPad，表示本次发布的所有游戏都可以在iPhone、iTouch和iPad上完美运行，M-Trix Inc.也将以此次发布会为契机，在中国推出更多更高素质的中文游戏，比如接下来的这一款……现场的投影屏开始播放一个之前完全没有提及的游戏动画——《混沌思绪 诺亚》！台下静寂了片刻后，响起如雷般的掌声和尖叫，估计没有人会想到去年才在X360上推出的本作会这么快地中文化。算上之前三款，中国的iPhone玩家们能在接下来的时间里玩到四款高素质的中文AVG，这的确是一个惊喜。最后，游戏的购买情报得以宣布——中国的玩家现在可以直接在iPhone Store和其他官方认证的网站上以每款9.99美元的价格购买并下载这些游戏。换算后约80元人民币，作为日厂的正版游戏而言算是比较公道的价格。

到此，发布会主要内容基本告一段落，主持人与井上奈奈登台表示接下来是现场观众提问时间，观众可以向谷亮太和井上奈奈问问题，同时提问者还能获得有井上奈奈亲笔签名的M-Trix Inc.主题iPhone 3Gs外壳一个。发布会的最后，井上奈奈举行了简单的迷你演出，现场演唱了《创圣之大天使》、《Dissolve Love》和《Potion No.7》三首歌曲，将展会的气氛推向高潮。至此，本次M-Trix Inc.iPhone中文版游戏新作发布会算是成功结束了。









声优专访

本次发布会结束后，小编作为本次主办方特邀的媒体记者有幸现场采访了井上奈奈小姐。除了事先准备好的部分官方提问外，小编也即兴问了有关Vocaloid和游戏的问题。比较令人意外地是，井上小姐可算得上较为“核心向”的玩家，详情就见下文吧。



井上奈奈 Profile

1983年出生的日本女性声优，毕业于东京音乐&传媒艺术尚美专门学校的声优系。出演的第一部动画为2003年《PEACE MAKER铁》，为其中的菊配音。其后在“《秋之回忆》系列”中担任女主人公仙堂麻寻的声优，活跃在声优、电视剧和歌手等多个领域。

——是怎样走入声优这个行业的呢？

井上奈奈（以下简称“井上”）：最早是小学时，朗读课文被老师称赞声音响亮，心里挺高兴的，不过当时脑海里还没有“声优”的概念。上了中学后，很迷动画《魔法骑士》，特别希望能像里面的角色一样大声喊出必杀技台词，于是就渐渐朝着这个方向努力了。

——之前来过中国吗，印象里的中国是什么样子的？这次来中国演出有什么期待吗（旅游或美食）？



井上：这是我第一次来中国。我在日本有朋友是中国人，她给人的感觉是非常努力与勤奋，只要确立一个目标，就能拼尽全力去实现，很令人钦佩。这次来到广州本有购物的打算，不过行程排得比较紧，所以很遗憾只能等下次机会了。

——比起在国内的演出，海外演出有些什么不同的地方？

井上：刚才我在舞台上表演时，大家都跟着我一同演唱，很让我感动。而且对着那么多相机，刚想冲着这边的相机摆POSE微笑时，另外一边相机的闪光灯就亮起来了——FANS的这种热情，我想无论是在中国还是日本国内都没有太大差别。

——出道以后生活上最大的变化是什么？

井上：当我出演的作品，如广播剧、动画等公开播放之后，身边最先关注的人是我的父母，接着消息慢慢传开，邻居、亲戚包括远房亲戚等等都给予了问候，有一种被关注的感觉。

——作为艺人最大的愿望是？

井上：（沉思）嗯，愿望有很多，如果硬要浓缩成一条的话可能会比较困难吧。我的祖父祖母生活在北海道，而我配音的大多数作品都只在日本关东地区播放，因此目前最希望的是他们也能够在电视里看到我。

——仙堂麻寻这个角色以其独特的魅力赢得

了玩家的喜爱，在这个角色的诠释上有什么独到的方法吗？觉得自己和麻寻有什么相似之处？

井上：最先为仙堂麻寻配音，心想这个角色也许比较招人厌吧？毕竟说话有时挺让人害怕的。担心之余，实际上却发现玩家们都融入男主人公的角色，并最终喜欢上了麻寻。相似之处的话……大概都记性很差，经常丢三落四。这次来中国本打算带着中文书来，遇到不懂的还能查阅一下，最后还是忘记了。（笑）

——迄今为止你为很多美少女担任声优工作，如果能自己选择，你还想挑战哪一类角色呢？

井上：比较想扮演女王或者坏人，很高傲地对别人说“你们都给我跪下！”这样的感觉。

——平时会看动画片或者漫画吗？有什么喜欢的作品吗？游戏呢？

井上：会看。漫画比如《圣母在上》，动画方面，今年四月开播的《学生会长是女仆》我就很喜欢。以前学生时代我也有担任学生会长的经验，比较容易产生共鸣。游戏我最喜欢的是“《火焰之纹章》系列”，特别喜欢其中的《圣战的系谱》。遗憾的是现在NDS上只能玩到《系谱》的前作，如果今后能玩到就好了。





——在之前的舞台表演上，听你清唱了《黑岩射手》的歌曲，请问平时是否很喜欢Vocaloid系列呢？

井上：是的，非常喜欢！

——也有看niconico动画吧？除了《黑岩射手》外还喜欢哪些歌曲？

井上：是的，经常看niconico。我最喜欢的Vocaloid歌是初音的《Melt》，其他比如巡音的《Just Be Friends》、镜音的《右肩之蝶》也很喜欢。Vocaloid可说的东西真是太多了，可以专门开一个研讨会，这次肯定说不完。（笑）

——有没有尊敬或者崇拜的声优前辈？

井上：我喜欢老一辈较多，比如户田惠子（1983年《猫眼三姐妹》来生瞳的声优）。近一些的话就是雪野五月（代表作：《寒蝉鸣泣之时》园崎魅音、园崎诗音，《全金属狂潮》千鸟要）了，她的声域宽广，能诠释好各种类型的角色。

——在同FANS的互动中，有没有令你印象很深的有趣经历呢？

井上：有一次是我向FANS赠送礼物的活动，把亲手制作的礼物送给他们。看到他们高兴的样子，我也非常开心。

——COMICMEMBER同人祭活动的展开让中国的声优迷们能有机会和奈奈小姐进行面对面的交流，那么想对中国的粉丝们说点什么？

井上：很高兴能来到中国与大家见面，虽然我想大部分人是玩过《秋之回忆5》或《Next Relation》才知道“井上奈奈”这个名字，不过最近在日本经常有人能说出我的出道作，不知道大家都是通过哪部作品认识我的呢？非常想知道这个答案。

收集更为细致的游戏信息

新作拼盘 NEW GAMES SHOW



最强战记再临PSP

期待度 A

PLAYSTATION PORTABLE

灵武战记 携带版

ファントム・ブレイブ PORTABLE

◆日本一Software◆S・RPG◆预定2010年10月28日◆日版

继《魔界战记》和《魔界战记2》之后，日本一Software的最强《战记》之一的《灵武战记》也将移植到PSP上来了。除了保留了PS2上《灵武战记》和去年发售的Wii版《灵武战记Wii》的内容外，PSP版还会追加全新的要素。

故事发生在一个名为“妖怪岛”的小岛上，这里住着一位可以看见灵魂的少女玛萝涅和作为其保护者的幽灵少年阿修，双亲早亡的玛萝涅因为自己的能力而被周围的人排斥，只能通过完成定期漂到妖怪岛上来的漂流瓶的委托来获取报酬维持生计，不过她并没有因此而灰心，她始终坚信着只要不断帮助别人，就能改变大家对自己的看法，于是，属于两人的冒险就这样展开了。

本作依然保留了日本一Software式S・RPG的各种传统要素，如圆形的行动范围和举起指令等，并且作为主人公的玛萝涅也是战斗的关键要素之一。战斗开始时只有玛萝涅一人，玩家需要运用其能力将灵魂凭依在地图的各种物体上，这样才能增加我方的作战单位，并且凭依的物体决定了作战单位的能力，非常有策略性。新要素方面，PSP版追加了异世界英雄的剧情，这些英雄都是来自日本一Software其他作品中的主人公，目前公布的包括了《绝对英雄改造计划》中的马克游侠、《普利尼 我做主人公可以吗？》中的普利尼和《幻域战记》中的魔王Z，除了有和他们相关的剧情外，说不定达成某些条件，还可以将他们收为同伴哦。

（文：乌冬）



▲游戏的伤害数值依然夸张。



▶普利尼的必杀技完美再现。

玛萝涅

阿修

PC战国美少女再度降临掌机平台！

期待度 A

PLAYSTATION PORTABLE

战极姬2岚 乱世百花

战极姬2岚 百花、战乱辰风の如

◆System Alpha◆SLG◆预定2010年10月28日◆日版



于2010年2月登陆PC平台的《战极姬2》宣布登陆PSP和PS2两个平台，PSP版和PS2版价格与名称均有所差别。和前作一样，《战极姬2》是一款以"女体化"日本战国武将为卖点的战略型SLG，并穿插诸多恋爱要素。游戏分成策略和文字冒险两个部分，策略部分中玩家扮演的是大名家的军师，摧城拔寨，替主公完成天下统一的大业；文字冒险部分里，主人公既能与女性角色们发生恋爱事件，也会与敌对势力武将发生基于事实的特殊剧情。相比PC版，PSP的故事经过了重新编写，并且追加了若干新要素，游戏中所有武将都能够加入我方。

（文：胧月）



▲令人心跳的恋爱要素。



▶战略要素依然丰富，只希望不像1代有那么多的BUG。



▲PSP版的限定武将柿崎景家。

本作新要素

1. 追加龙造寺家的线路，既有的织田、上杉、毛利、岛津、武田、伊达和大友这七家的剧本重新编写。
2. 其他势力的重要武将也能够加入我方，并对应专属剧情。
3. 冒险和战斗部分的背景重新绘制。
4. 各指令追加说明指南，并搭载简单模式。

为妹妹解决难题吧！



PLAYSTATION PORTABLE

我的妹妹哪有这么可爱 携带版

俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル

◆NBGI◆AVG◆发售日未定◆日版

期待度 B

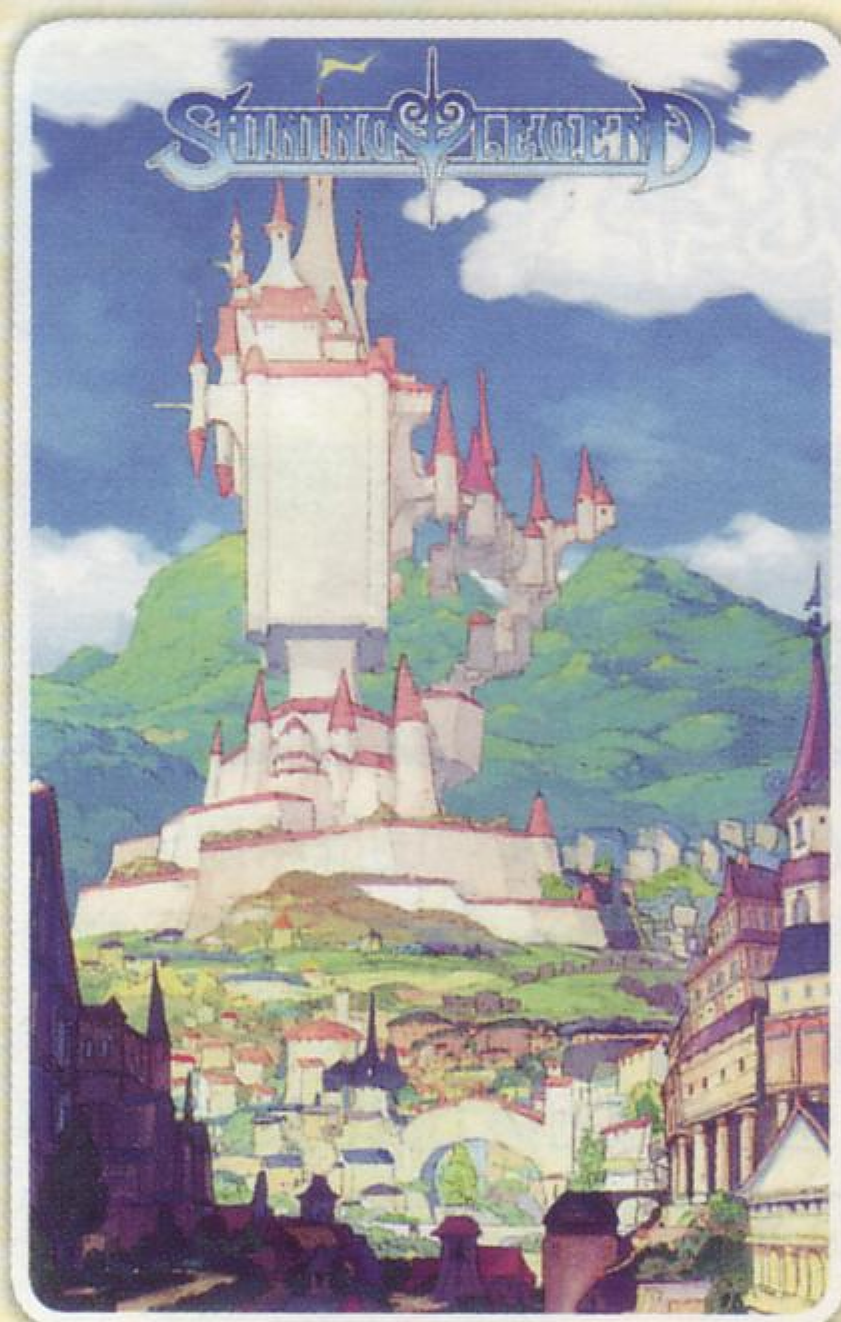
预定2010年10月在日本地区开播的TV动画《我的妹妹哪有这么可爱》如今已正式宣布PSP游戏化，原作是由电击文库出版的轻小说作品。PSP版将由原作者伏见司担任游戏剧本的监修。故事讲述心中藏有不可告人秘密的妹妹，与知道了那个秘密的哥哥之间相处关系的亲情喜剧作品。玩家要扮演哥哥高坂京介，帮助妹妹在一次次的"人生商谈"中解决难题。游戏制作组与此前同为NBGI的动漫改编AVG《虎龙斗 携带版》同为原班人马，质量值得期待。

（文：酷洛洛）



高坂桐乃

本作的女主角，高坂京介的妹妹，茶色头发、外表出众的中学生，无论在运动还是学习方面均无所不能的完美超人。实际上却对动漫、游戏等"宅"文化十分热衷。



贫穷王子的冒险与恋爱

期待度 B

NINTENDO DS

光明传奇

シャイニング・レジェンド

◆Blue Side◆A・RPG◆预定2010年冬◆日版

本作是一款设定较为“怪异”的动作类RPG，主人公是某财政陷入危机的国家的王子，一边经历四处借钱的困顿生活，一边辛苦地谈着恋爱。于是，为了重振没落王国而四处筹钱的王子，加上因为小事而离家出走的7个公主，一同上演稍显另类的冒险故事。

玩家扮演的主人公在冒险途中要与怪物战斗，时常会出现一人对几十个怪物的大规模战役。在寻找到公主后，还能与她们发生特殊剧情，提升好感度。根据好感度的高低，不仅公主们会在战斗时与王子打出连携攻击，游戏最后也会走向不同的结局。除了主线剧情，厂商还设置了400多个小任务供玩家挑战，耐玩度上应该是有所保证的。（文：胧月）



▲贫穷的王子。



▲LOLITA盛装风格的公主，本作的人设相当不错。

期待度 B

とんがりボウシと魔法のお店



NINTENDO DS

尖帽子与魔法店

とんがりボウシと魔法のお店

◆Konami◆ETC◆发售日未定◆日版



▲蛋糕店开张啦！



▲小镇上有不少店铺，邮局、花店、理发店应有尽有。

尽情享受悠闲的魔法生活！

本作是Konami公司于2008年11月在NDS平台发售的《尖帽子与魔法的365天》的续作，玩家要扮演一名见习魔法师在魔法学校里度过不寻常的每天。本作的监督是内田明理，没错，就是那个在去年和今年制造出了无数话题的恋爱游戏《深爱》的监督。游戏的时间和现实时间一致，这点和《深爱》中的真实时间模式如出一辙，玩家可以享受到更为真实的游戏体验。

和前作相比，本作增加了许多新要素，玩家不但可以在小镇上修建自己的店铺，还可以经营店里的生意，比如开个蛋糕店，你需要通过完成迷你游戏来做出既好看又好吃的食物，这样才能让小镇的人前来购买蛋糕。当然，除了经营自己的店铺外，还能四处闲逛找到一些稀有的生物。本作可继承前作的存档，这样在前作中出现的稀有生物也会继承到本作中，玩家可在游戏中体会到小镇的悠闲生活。（文：阿鲁）



用激情弹奏属于年轻人的歌曲

期待度 C

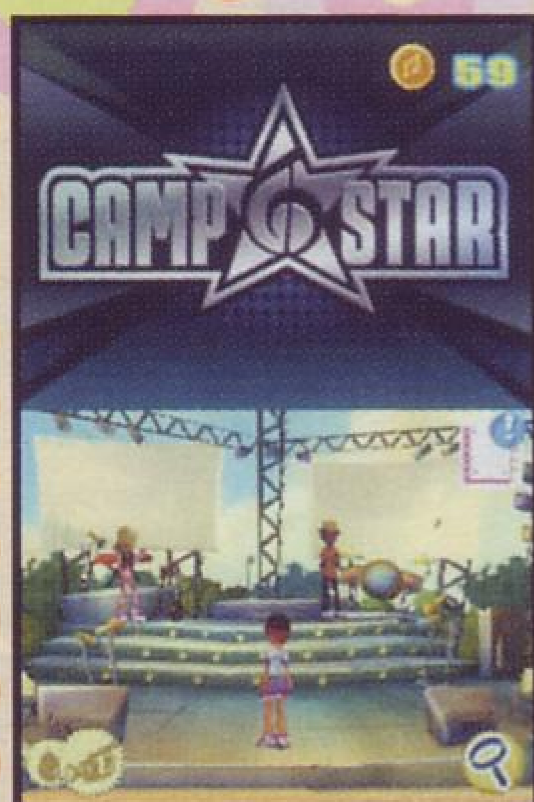
NINTENDO DS

摇滚青春 营地之星

Camp Rock: The Final Jam

◆Disney◆MUG◆预定2010年8月31日◆美版

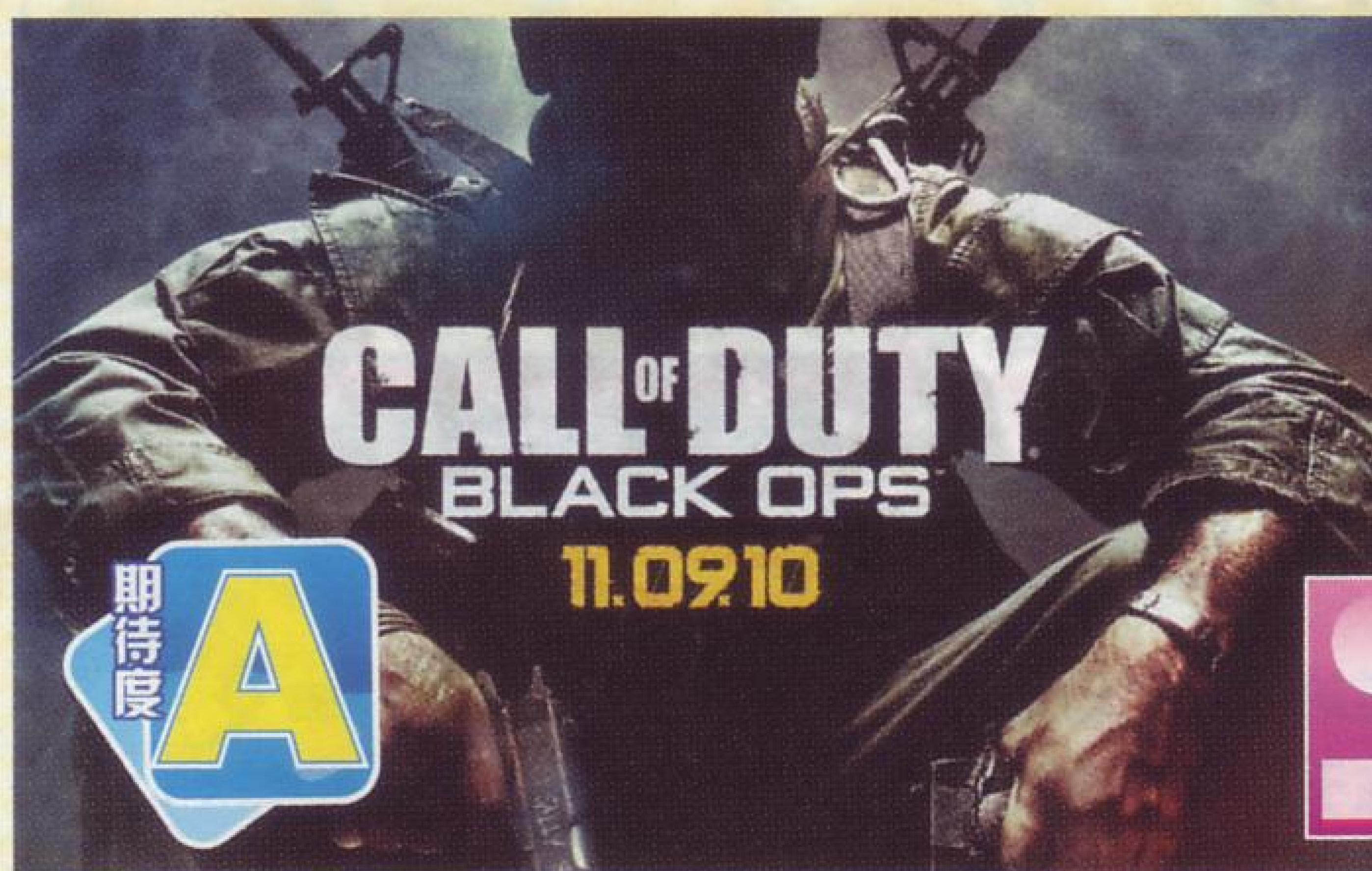
由乔纳斯兄弟联手青春玉女黛米·洛瓦托主演并献唱的《摇滚青春2》将于2010年9月上映，这部电影的亮点就是贯穿其中的音乐。歌曲占了电影的绝大部分时间，因此本作将其改编为音乐游戏再恰当不过了，而且游戏还一并收录了第一部电影中的多首热门歌曲，以满足粉丝们的不同喜好。“摇滚青春”是一群音乐爱好者组织的夏令营，就在米奇参加夏令营的第二年，发现营地的湖对面出现了新的营地，还吸引了许多营员们离开，着实威胁到摇滚青春的生存。为了成为营地之星，米奇便与夏恩一起携手其他营员踏上了疯狂的摇滚之路。游戏中不仅要挑战众多音乐游戏，还要通过一些迷你游戏来帮助米奇度过重重难关。（文：伊娃）



▲势必让米奇成为最终的营地之星。



▲音乐游戏的玩法非常大众又简单。



冷战幕后的黑暗行动

期待度 A

NINTENDO DS

使命召唤 黑暗行动

Call of Duty: Black Ops

◆Activision◆FPS◆预定2010年11月9日◆美版

本作是由Activision开发的以冷战为题材的系列新作，继2007年发售的《使命召唤4 现代战争》以来，该系列已是第4次登陆NDS平台了。与家用版不同的是，NDS版交由n-Space工作室制作。游戏中玩家扮演的是“研究及行动组（SOG）”的成员，将会在丛林中与越军进行战斗的同时，还要负责大量秘密行动的任务，表面上这场战争是以越军为敌人，其实真正的任务是冷战背后不为人知的黑暗行动。游戏中玩家不仅拥有大量陆战武器，而且还能操控战斗机或直升机进行空中轰炸，这是本作的一大卖点。另外，游戏除了单机游戏模式，还有两人合作模式以及支持最多6人的多人模式。

（文：伊娃）



▲在控制飞行的方向的同时，还要发射导弹。



▲抽出军刀直插敌人喉咙。

文 翔Starry、Civily练

游戏一品轩

栏目主持：乌冬

今年年底小翔最期待的NDS作品无疑是《黄金太阳 黑暗黎明》了，最开始我还对游戏满屏的马赛克抱有质疑，不过之后看到真机的屏摄影像发现画面效果还是非常不错的，期待本作的早日发售！

本辑游戏推荐

Recommend

推荐 2D“传说”爱好者·Keroro的粉丝

NDS Keroro RPG 骑士、武者与传说的海贼（汉化版）

ケロロRPG 骑士と武者と传说の海贼

NBGI	RPG
汉化版	编号：4762

我们就是在COS“传说”是也！

“Keroro是什么？”哼哼，如果你现在还不知道这只史上最猥琐青蛙的话，那你真的是OUT了是也！原作最大的特点在于对各种动漫的模仿和恶搞，如果你ACG阅历够深的话能够在原作中找到许多令人喷饭的恶搞细节。本作采用了原创的剧情，Keroro不知道从哪儿搞到一台神秘的游戏机，当他正操作着主角在游戏里进行大冒险时，游戏中的怪物竟然跑到现实世界中来了，看到此景的夏美威胁Keroro不赶快搞定问题就得打扫一辈子浴室，没办法之下作战参谋Kururu提出让Keroro小队进入到游戏世界当中，于是，Keroro小队在游戏世界的冒险之旅就此展开了……这款游戏吸引玩家的另一大要素，在于它是由“《传说》系列”制作小组开发的，而《传说》小组也有意把它打造成一款异类的“Keroro传说”，因此游戏的系统处处可以看到《传说》的影子：无论是游戏的菜单选项，还是队伍、料理系统等都与《传说》一样，甚至连游戏最核心的战斗系统也是完全套用《传说》的2D战斗系统。如果你是“《传说》系列”的老玩家，应该能够很快上手本作。本作继承了原作动画中的幽默搞笑风格，大量语音的加入让本作生动活泼，甚至连动画中搞笑的旁白也依然保留，同时它还起到了系统提示的作用。本作的难度和《传说》相比有大幅降低，流程中大量的寻路提示也照顾了低年龄玩家。



▲本作就是一款套着Keroro外壳的“传说”。



▲游戏的2D场景风格让人想起《幻想传说》。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

NDS 刑警J.B.哈罗德的事件簿 曼哈顿安魂曲&杀手之吻（汉化版）

刑事J.B.ハロルドの事件簿 マンハッタン・レクイエム&キス・オブ・マーダー

Forfun	AVG
汉化版	编号：3067

继《杀人俱乐部》之后，“J.B.哈罗德”的第二作《曼哈顿安魂曲》和第三作《杀手之吻》以合集的形式登陆NDS。由于原作诞生于八十年代，所以该作的侦破推理系统在今天看来比较传统，属于本格推理的侦破游戏。本作相比前作在画面上进行了加强，人物的表情也会随着内心情绪的变化而变化，这样的设定有助于玩家对案情进行判断。本作一开始玩家就可以选择其中的一作进行游戏，这两个故事发生的地点以及登场人物大致相同，但案件却截然不同，可以说是平行世界的两个案件。本作登场人物间的关系错综复杂，不过游戏中完善的调查和人物关系分析系统能有效地帮助你理清思路，看清案件的本质。游戏的汉化素质非常优秀，喜欢本格推理游戏的玩家不妨一试。



▲你是否能从字里行间找到蛛丝马迹呢？

推荐给 喜欢侦破推理AVG的玩家・以前玩过想怀旧的玩家

PSP Apate 记忆的牢锁

Apate 记忆的牢锁

IACG游戏组	AVG
中文版	容量：约32MB

本作是一款国人原创的文字AVG游戏，也是IACG游戏组的第一款游戏项目，它的编剧、程序、美术、音乐均由游戏组原创制作。游戏的剧情围绕着女主角欺诈女神Apate展开，讲述女大盗Apate被捕后帮助警察破获杀人案件的故事。游戏的画面风格采用了简洁的色彩和线条，看上去颇具个性。本作是一款推理类型的文字冒险游戏，其玩法类似《逆转裁判》，在推理过程中，玩家用L键追问嫌疑人的陈述，R键列出证据进行举证。有关女主角的记忆主题和嫌疑人案件背后隐藏的真相都让本作的故事具有了一定的深度。令人遗憾的是，本作的流程比较短，相当于整个故事的第一章，众多线索才刚刚铺垫开来，期待后续的更新能让剧情逐渐完整丰满起来。



▲游戏的画面风格颇具个性。

推荐给 喜欢推理AVG的玩家・想支持国产原创游戏的人

PSP 一骑当千 十字冲击（汉化版）

一骑当千 クロスインパクト

MMV	ACT
汉化版	容量：约695MB

本作是2008年10月发售的游戏《一骑当千 雄辩之拳》的续作，游戏采用了街机游戏风格的横向卷轴ACT玩法。虽然游戏的基本玩法和前作差距不大，不过本作在各方面均进行了强化：新角色、新模式、新系统、新服装、新必杀技等的引入让本作的内容变得非常丰富。本作的不少系统都在一定程度上借鉴了另一款三国游戏《真・三国无双》：游戏中玩家能够在两名角色间随时切换战斗，这有点像《无双大蛇》中的组队；斗气开放有一些类似《354》的无双觉醒；战斗结束后进行的斗技点升级则借鉴了《354》的技能树发展。当角色在游戏中被击败或者用必杀技将BOSS干掉时则会出现本作的最大亮点——极具“动感”的爆衣特写。本作的部分图片虽然没有汉化，不过剧情以及系统的文字描述都进行了汉化。


▲本作的战斗还是挺爽快的。

推荐给 喜欢横版动作游戏的玩家・对三国名将的爆衣特写感兴趣的人

NDS 橡皮擦君 战斗大节日

ケシカスくん バトルカスティバル

Konami	ACT
日版	编号：5113

本作是由最近日本人气大增的漫画《橡皮擦君》（获得第53回小学馆漫画赏儿童部门大赏）而改编的一款爆笑动作游戏。游戏中不仅手绘卡通的画风十分抢眼，可爱搞笑的角色也很讨人欢心，而随处可见的恶搞元素更是让人忍俊不禁。游戏中橡皮擦君最主要的敌人就是铅笔了，玩家除了物理攻击还可以选择把它们挤出桌面，落入万丈深渊（这个深渊实在是有点矮，汗）。橡皮当然拥有擦除的能力，游戏中玩家可以对桌面上的鬼画符进行清除，但要注意的是每擦一会儿就应该让橡皮擦君休息一下，因为一旦用力过猛橡皮擦君就容易被拦腰“擦”断。丰富的服装是本作的一大亮点，游戏里共有近百种衣服可供橡皮擦君更换，而不同的衣服除了好看以外还能赋予橡皮擦君各种特殊能力。

推荐给 喜欢搞笑游戏的玩家



▲橡皮擦君时常都保持一副很可爱的表情。

NDS TV动画 妖精的尾巴 激斗！魔导士决战

TVアニメ フェアリーテイル 激斗！魔导士决战

Hudson	FTG
日版	编号：5130


▲快拳出击，不给对手还手之力。

本作改编自最近大热的人气少年动漫《妖精的尾巴》。之前在PSP平台也曾推出过一款《怪物猎人》风格的同名原作改编游戏，本作则摇身一变成为了一款热血格斗游戏。游戏中登场的角色多达20名以上，并设计了5条不同的故事线路供玩家选择。游戏的剧情并没有完全照搬原作，而是在原情节基础上做了一些新的发展。本作的战斗系统中规中矩，各种技能可以自由地分配到每个按键上，即使是FTG苦手也能较为流畅地进行游戏。本作的超必杀技效果冲击力十足，并配有非常热血的人物插画，使玩家能更好地融入到激烈的战斗厮杀中。游戏除了故事模式外，还有任务模式和联机模式，玩家可以在这些模式里赢得各类徽章来改造角色的能力和属性。

推荐给 原作的粉丝

PSP NEOGEO英雄 终极射击

ネオジオヒーローズ ～アルティメット シューティング～

SNK Playmore	STG
日版	容量：约365MB

SNK这两年的表现可以说是相当糟，基本都是在各平台推出炒冷饭的复刻作品，而仅有的几款新作也遭到了玩家的一致恶评。这款原创纵版射击游戏跟上了近两年来角色大杂烩参战的游戏风潮，收录了《KOF》、《月华剑士》、《侍魂》、《合金弹头》等作品中的知名角色。在游戏中，每名角色的普通射击都有着鲜明特色，POWER技能和必杀技更是借鉴了角色在原作中的格斗招式。本作的关卡分支借鉴了目前飞行射击游戏的主流分支方式，每个关卡完成后都会有多个关卡供选择。虽然游戏的特色非常鲜明，然而本作的实际素质看上去却像是一个半成品：糟糕的音质以及射击时音效的缺乏，240×320的实际画面和3分钟的关卡长度更像是一款手机游戏……



▲本作的人设是一大亮点，然而游戏素质却让人痛心。

推荐给 对SNK的游戏作品十分有爱的人

NDS

一起扮演空姐

Let's Play Flight Attendant

Deep Silver	SLG
美版	编号：5138

空姐虽然是很常见的职业，但真正对空姐这个职业有所了解的人却并不多，本作就是一款帮助大家了解空姐生活的主题游戏。游戏主要讲述了一个由玩家扮演的菜鸟空姐成长为行业精英的故事。游戏开始玩家需要通过记忆机票编号、整理行李等一些有趣的小游戏提升业务能力，当达到一定熟练度后玩家还会被要求参加一些空难事故的救生演习，比如本作中有一个小游戏就是训练玩家如何使用救生垫来接住逃生旅客。本作的教程与剧情融合很巧妙，玩家在与同事对话的过程中就能很快了解到众多小游戏的玩法，这种设定让本作的进程显得自然流畅。随着游戏的进行，玩家还可以得到各种道具，如眼镜、帽子、制服等，玩家可以用这些来装扮空姐。



▲给行李分类一定要又快又准。

推荐给 想了解空姐生活的玩家·喜欢趣味小游戏的玩家

一品短消息

NDS短消息

●小翔之前推荐过的绘画学习软件《绘心教室DS》在近日发布了汉化版，想学习绘画的人以及想随时都能画上两笔的美术爱好者都应该尝试本作！

●《初音　将全部的歌献给未来的你》是一款以"初音未来"为主题的日本同人AVG，之前该作曾汉化移植到了PSP平台，最近它也在NDS平台上登陆，喜欢初音的玩家不妨一试。

●日本国民级RPG、获得极高销量和口碑的《勇者斗恶龙Ⅸ》在近日发售了美版和欧版，对之前日文版和汉化版有怨念的玩家不妨试试该版本。

●Takara Tomy出品，"《家教》系列"的最新作《家庭教师REBORN DS 炎斗XX超决战！ 真6吊花》正式发售。



PSP短消息

●SEGA出品，人气音乐游戏《初音未来　女歌手计划》的续作《初音未来　女歌手计划2nd》在近日放出了汉化版，但游戏中的歌词没有汉化。

●日本国民级高尔夫游戏《大众高尔夫2》在近日放出了汉化版。游戏的汉化程度很高，喜欢运动游戏的玩家不妨尝试本作。

●Konami出品，由龙骑士07担任原案和监督、PEACH-PIT担任人设的恐怖悬疑文字AVG《狼隐》在近日放出了完全汉化版（之前发布的是一周目汉化版），龙骑士07的Fans不要错过本作。



●Idea Factory出品，面向女性玩家推出的文字AVG《S.Y.K 新说西游记 携带版》正式推出。

《植物大战僵尸》真不愧是一款好游戏，不过也许很多玩家都不知道，它仅仅由一个游戏策划、一个程序、一个美术、一个音乐音效四人组成的制作组完成，而它的制作周期也让人惊异——3年！这种休闲类的游戏也能开发如此之长的时间，不得不佩服制作公司的坚忍和耐心，而这款特色鲜明创意十足的游戏也确实让世界记住了这家小厂商——PopCap。

文 马修 美编 咕噜



POCKET HALO 光环视频收录

了解一些日本电车文化的玩家，相信对山手线不会陌生，这条电车线路在《电车GO》和《模拟火车》两大电车模拟驾驶游戏系列中都多次登场。本作为Square Enix推出，但也有Taito和音乐馆两大老牌电车驾驶游戏制作厂商的参与——一起来了解下这款100周年的纪念作品的。

NINTENDO DS

山手线命名100周年纪念 电车GO 特别篇 复活！昭和的山手线			
山手线命名100周年纪念 电车でGO！特別编 复活！昭和の山手线			
Square Enix	SLG	2010年7月22日	日版
1人	5480日元	XXMb	无对应周边

作为山手线命名100周年的纪念作品，本作和“《电车GO》系列”其他作品比起来有诸多特色，首先就是收录了100年间各个时代电车以及当时的景色。而除了玩家操作的电车，游戏中遇到的其他车辆也会收录进图鉴。操作上本作为全程触摸操作，而且操作界面极其贴心，无论是新玩家还是系列老鸟，都可以很轻松地享受驾驶不同时代不同电车的乐趣。



菜单讲解



主菜单	
电车でGO！	游戏的主模式，后面会详细讲解
运转体验	试驾驶模式，主要用于熟悉操作，行驶完不计分数
おたのしみ	附加选项，包括隐藏要素和开启密码
オプション	包括概况、环境设定和开发名单

电车でGO！	
训练モード	训练模式，主要用于熟悉电车性能及操作
运转士モード	驾驶员模式，驾驶电车完成各型车辆的驾驶任务
山手线检定	山手线相关知识问答，这个比较难为国内玩家，不过试试也不错
コレクション	收集查阅选项，可以查阅自己获得的勋章、车辆图鉴和车站图鉴



训练模式详解

虽然是训练模式，但是有些挑战对于新玩家还是小有难度的，大家可以从第一个“见习い教习”开始熟悉一下基本操作和规则，每个训练也都包括五个项目，必须完成当前的训练项目才可以进入下一个训练，由于各项目分开训练，因此可以考虑的不是很多，把当前的训练项目完成就可以，不过诸如限速、进站停车这些实际运行中的重要技术，最好还是在这里练习一下。

启动和加速

在每个车站出发时，会有一小段的提示铃声，车门关闭、左方的红灯亮起后，点任意一位加速档，电车才会启动。推荐由慢到快平稳发车，也就是从最小的加速档开始启动，每增加5～7km/s的速度就加一档。当速度满意后，按“N”或“切”就可以把目前的速度给稳定住。游戏还有坡度的设定，对速度会有一定的影像。

限速

在需要限速的时候，屏幕的左方会有提示，而当前速度的上方出现新的闪动数字时，那就是新的限制速度了。控制好速度，别超速但也别太慢。

进站停车

不同的电车由于档位不同以及惯性不同，操作起来也会有不小的区别，但大体方法还是差不多。个人经验是距离站台不到300米时开始用最大的制动档开始减速，当速度低于35km/s而距离又在100多米时，可以直接挂到小档让电车更缓慢减速（低于30km/s最好点N控制住速度），一旦距离和速度差约10时，立刻再调到最大制动档，最后可以稍用低档略增加滑行距离，甚至强制制动刹车。强制刹车能不用尽量不用，操作时除非车没停到位置否则尽量别用站内加速，当停车位置没有超过标准位置5米就算成功。

相比于性能优良的现役电车，老式电车操作起来对技术的要求更高，老式电车的小制动档需要从3档开始减速、然后挂到2、1档延缓减速。当挂到1档停止减速后，需要重新挂3档，然后再调到1档。另外老电车的惯性也比较大，（或者说制动性较差？）这在最后的减速时一定要注意。



驾驶员模式讲解



驾驶员模式操作界面

上屏		下屏
1.下次到站时间和当前时间	6.限制速度	11.暂停游戏
2.电车型号	7.推荐速度	12.鸣笛
3.秒数，相当于生命值	8.当前速度	13.加速档位
4.本次运转任务	9.坡度	14.制动档位
5.当前分数	10.距离停止位置的距离	

重点讲解

秒数：秒数相当于一般游戏中的HP，在到站后根据到站时间差、停车位置误差、是否使用站内加速及急刹车，来为玩家增加秒数。笔者两次准时、0cm停靠位置、无站内加速及急刹车，都一次加34秒。一般来说本作的到站时间不大容易有多少偏差，主要扣分还是扣在急刹车和站内加速上；停车位置则要把握好，这个是加秒的大项目，而一旦停车位置超出5米，则不会加秒。而且超过制限速度、超过到站时间、超过停车位置5米也会扣现有秒数。此外，急刹车、进站过于缓慢等导致乘客情绪不满也会减秒。当秒数减为0时就是Game Over。

分数：驾驶员模式中还有得分的设定，这些分数在跑完任务后会进行总结并计入总分数，从而提升玩家的驾驶员等级。如由慢至快启动、尽量一气呵成由快转慢地进站都会加分，而出站和进站，经过弯道、桥梁前，以及和其他列车相向行驶时鸣笛似乎也能得分。进站的时间过早或过晚，就没有过关分数奖励了，一般来说按照建议速度来运行基本不会在到站时间上出现偏差。不过要注意，当建议速度高于当前的限定速度时，一定不要超过限定速度，否则会扣秒数哦。

3操作模式

驾驶员模式中每个车型都有两种操作模式：ビギナー（初学者）和プロフェッショナル（职业者），不过这里还是更推荐职业者操作模式，虽然档位的位置和档数都不同，但操作起来其实并不会有多大的麻烦，相反对于现役的制动档位数多的电车，进站时还更好调整速度；更关键的是职业者操作模式下有专门的强制制动档位，一旦进站速度没控制好，强制刹车也是非常重要的，即使减秒数也好过滑出5米。



▲初学者操作模式的界面，共有7个档位，紧急刹车时需要用触控笔手动把下屏右边的制动档扳到最右一档。



其他

关于这款《电车GO》，相关的其他待解决的消息还有很多，比如主菜单おたのしみ介绍的隐藏要素及密码，目前官网没有任何相关内容；但是却在日本的各麦当劳店搞了个特殊涂装电车的活动。当获取这些消息后，我们会把这些放在以后的火热秘技中。此外游戏中不乏要跑山手线全部29个车站的大任务，这个时候注意，游戏中没有存档，暂停游戏后选择“转运中止”退出后不会保存当前进度，这个一定要注意。无法一气完成的可以考虑待机。



进入游戏后的画面多少有些失望，毕竟观赏风景是“《电车GO》系列”的一大乐趣所在，游戏中的“雾效果”让远景只剩个轮廓。尽管机能所限使本作在画面上的表现有些不尽人意，但细节上的刻画仍然非常赞，尤其是不同时代的建筑以及站台上人物的装束。而作为NDS版的本作，最强的便是操作，用笔在下屏点档位实在比按键方便太多了——这是我玩过众多《电车GO》中操作最顺最方便的一款，也正因为如此优秀的操作，所以各个时代不同的电车操作上的差异也得以体现出来。

文 酷洛洛 美编 咕噜

桃太郎電鉄タッグマッチ 友情・努力・勝利の巻!

推荐度 B

POCKET HALO 光环视频收录

PLAYSTATION PORTABLE

桃太郎电铁组队战 友情、努力、胜利之卷			
桃太郎电铁タッグマッチ 友情・努力・胜利の巻!			
Hudson	TAB	2010年7月15日	日版
1~4人	5250日元	无对应周边	

本作是PSP上首款"《桃铁》系列"作品，玩家扮演列车公司的社长，用列车环游日本各地，通过购置产业等方式让自己的资产远超对手，成为游戏的胜利者。下面让酷洛洛给大家详细讲解游戏的具体玩法以及取胜要诀吧。

开始菜单说明

つづきから：继续游戏。

ひとりで桃铁：单人模式。

みんなで桃铁：最多支持4人的多人模式，支持无线联机与一机多人游戏。

おまけ：游戏资料鉴赏与存档设定等。

データインストール：记忆棒数据预安装，可减短UMD的读取时间。

模式介绍

いつもの桃铁：通常游戏模式，年限最多为100年。

桃铁の三年决战：年限固定为3年，初始资金为1亿，适合短时间与和好友进行游戏。

桃铁タッグマッチ：组队战模式，2v2或1V3展开组队对战。

游戏流程

按照骰子掷出的数字移动列车，以开始时随机抽取的地点为目的地，一路上玩家可以购买各种物件来增加个人资产，到达目的地的玩家会获得一定金额的奖励。之后再重新选择目的地，如此反复至年限结束。当第一次到达目的地时，贫乏神就会登场并附身在最远的一名玩家身上并进行骚扰，通过与其他玩家接触将贫乏神转嫁给他人，此外还不时有妖怪前来搞乱战局。每年3月都会进行一次年终结算，比较各玩家的综合资产，在最后一年结算中获得第一的玩家将成为比赛的胜利者。





COM角色能力值讲解

游戏中收录12名COM角色让玩家挑战，这些角色随“☆”增加能力也越强，以下为COM角色属性栏代表的各项能力。

いじわる度：游戏中使用攻击系卡片的频率，“☆”越多表示越频繁。

头のよさ：角色AI等级，“☆”越多，购置物件会更有效率、前往目的地的行动判断力也越强。

カード：卡片的使用技巧，“☆”越多表示越灵活。





画面说明

1.玩家名
2.所属队伍
3.列车
4.持有金额
5.目的地/距离目的地的格数
6.游戏年月
7.功能菜单、包括掷骰子（サイコロ）、使用卡片（カード）以及其他选项菜单（その他）
8.放大镜（□键）
9.地图一览（SELECT键）





站点种类一览

随机增加一定手持金额
随机减少一定手持金额
随机获得一张卡片
目的站点
物件站点，提供物件产业的购置
卡片卖场，可以进行卡片买卖
随机获得宝物
直升机固定降落点
海港
空港
获得三张卡片
随机获得一张有利卡片
随机获得一张急行系卡片
在四个跳跃点之间传送，使用后手持金额清零



急行系卡片说明

急行カード	掷2个骰子
特急カード	掷3个骰子
新干线カード	掷4个骰子
のぞみカード	掷5个骰子
リニアカード	掷8个骰子
急行周游カード	掷2个骰子，重复使用多次后消失
特急周游カード	掷3个骰子，重复使用多次后消失
新干线周游カード	掷4个骰子，重复使用多次后消失
のぞみ周游カード	掷5个骰子，重复使用多次后消失
特急定期券カード	掷3个骰子，相比特急周游カード使用次数更多

同甘共苦的组队战

组队战模式中，玩家的便利系卡片是共通使用的，也就是说，一旦玩家获得天使卡或者恶魔卡、队中两人都会同样受到效果。但例如冬眠カード等作用于自己以外所有玩家的卡片依旧不分敌我，所以使用这类卡片前要注意哦。



巧用德政令

游戏的突发事件非常多，你可能一夜暴富，从此飞黄腾达，也可能变得一贫如洗，甚至欠下款累累巨款。德政令可以让的欠债瞬间清零，不管你之前欠下多少钱都能瞬间解决，推荐随身准备一张。



速度是取胜关键

在“《桃铁》系列”中，你可以没有钱，但绝对不能没有速度，我们要以最快速度赶往目的地，并尽量争取连续抢点，这样不但可以获得连续奖励，同时也能把贫乏神长期停留在对手身上，进一步拉大双方的差距。因此路过商店的时候最好购买一张周游カード来增加行进速度。

想方设法甩开贫乏神

贫乏神（ボンビー）在游戏中可谓人见人怕，一旦被缠上注定悲剧，所以玩家要想方设法阻止贫乏神的骚扰。到达目的地、或者其转嫁给经过的对手是最好的解决方法，此外也可以用あっちいけカード将贫乏神直接转给对手。总之玩家想赢得比赛，就别被它看上。

贫乏神一览

名称	作用
ボンビー	贫乏神的基本形态，包括随意以半价卖掉玩家除农业以外的物件、放大便阻挡路面、用两倍价格购买卡片、遮挡卡片名字、甩骰子倒退、拆除卡片、根据骰子数扣去金钱等负面效果
ミニボンビー	迷你贫乏神，最小伤害的形态，每个回合夺取玩家少量金钱
キングボンビー	贫乏神王，贫乏神典型的强化形态，根据5个掷出个骰子的数目夺取玩家大量金钱、夺取玩家手上所有卡片、清零手持资产、放置大量蝙蝠每月扣去大量手持金额、破坏玩家的骰子等，封闭便利系的卡片栏等恐怖的负面效果
ハリケーンボンビー	飓风贫乏神，破坏玩家手中的所有物件，若附近存在玩家，该玩家也会受到牵连
エアプレンボンビー	飞机贫乏神，将玩家带去随机地点、并收取金钱
バクレツボンビー	爆裂贫乏神，游戏时限为16年以内出现，被附身后移动9个格子后将会发生爆炸，此时手持卡片全部消失，并因列车严重损坏而负上一笔巨额的维修费
ボンビーモンキー	贫乏猴神，惟一有益的贫乏神，可以将欠款清零、为你去掉无法丢弃副作用卡、每月还能从三种卡片中选择一张收为己用
ツルギボンビー	贫乏剑神，本作新登场的贫乏神，破坏玩家的独占物件，并夺走该地的历史英雄



独占城市以获得历史英雄们的帮助



总不能看着那些可恶的贫乏神和怪兽在地图上整天捣蛋，怎么样也得来点帮助玩家取胜的角色吧。本作同样收录了Wii《桃铁2010》的历史英雄要素，只要购买特定地点的所有物件，这些历史英雄就会出来给玩家进行加势。他们的加势效果各有不同，有的能给你提供金钱和卡片，有的能制造道具阻止对手行动，甚至破坏对手的物件。不过也有对玩家造成损失的效果，例如明智光秀虽然可以给玩家打折购物以及提供资金，但在特定情况下有可能向你谋反，夺走你的资产。不过基本上利多于弊，以下为游戏中英雄们的所在位置与效果。

全历史英雄所在位置以及加势效果一览

英雄	地点	加势效果
织田信长	岐阜	破坏对手的卡片/破坏自己手上没用的卡片/将贫乏神升级为贫穷大魔王
西乡隆盛	鹿儿岛	给予全体玩家金钱，且自己获得的金额为对手的两倍
纪伊国屋文左卫门	和歌山	给予玩家与手上资产一定比例的金钱，同时舍弃的卡片每年的一月会转化为金钱给玩家
丰臣秀吉	名古屋	物件收益率升/给予玩家刀狩りカード和贫乏猴神
クラーク博士	札幌	擅自用玩家的钱购买高额物件
武藏坊弁庆	御坊	夺取对手的卡片/若玩家同时持有源义经的加持，会替玩家抵挡妨害系卡片
德川家康	冈崎	定期手持物件收益翻倍
黑田官兵卫	博多	给予玩家物件/停止对手的行动
ネズミ小僧	浅草	盗取对手的卡片和金钱
明智光秀	土岐	给予玩家金钱/可以打折购物/若6月停留在京都站会出现高概率谋反事件，夺走玩家三分之一的资产
大久保利通	名护	将目的地附近的对手吹飞
福泽谕吉	中津	给予均富卡（全体玩家手持金额平分）
上杉谦信	上越	将所持金额的四分之一给予排名最低的一位玩家，同时抢夺对手的物件。
水户黄门	水户	给予玩家急行系卡片/抢夺对手的物件及独占的都市
天草四郎时贞	天草	游戏时限为50年以上出现，若成功独占30年，则可以常时随意选择1～5骰子行动
武田信玄	甲府	随机发动“风、林、火、山”其一中效果，分别为：让对方玩家一任意骰子远离目的地；向对手使用牛步カード、冬眠カード以及ふういんカード；烧毁对手的手持金额；让对手两回合内不能移动
伊达政宗	仙台	急行系卡片进化
加藤清正	熊本	到达目的地奖励2倍
平贺源内	さぬき	指定对手停止行动3个月/移动到目的地附近/半价购买物件
源义经	京都	在出云、明石、铫子、深谷、むつ、北见、平泉、驹ヶ根、之间选其一直接到达
高杉晋作	萩	当玩家距离目的地远时发动，让玩家移动到终点附近
那须与一	那须	根据掷出骰子的数字有机会获得对应的物件
毛利元就	广岛	给予玩家三张有利卡片。
种子岛时尧	种子岛	消除对方玩家两张卡片
山中鹿之助	安来	袭击卖场以夺取卡片给予玩家/召唤对应年份数量的恶魔
坂本龙马	高知	给予玩家卡片/可以乘坐高速船到达指定港口
大友宗麟	大分	破坏对手所独占的物件



“痛苦并欢乐”着是酷洛洛对本游戏的感觉。基本算是Wii上《桃铁2010》的加料移植版，新要素较少，不过看在本作内容尚算丰富，也就不太计较了。新加入的贫乏神ツルギボンビー明显也是针对历史英雄而设计的，可惜存在感较低。游戏很易上手，但同时贫乏神实在凶悍，运气不好就很难翻身，有意挑战高难度对手的玩家们请做好心理准备。而根据PSP的便携性加入了无线通信与单机多人游戏，这点还是比较体贴的。向喜欢玩大富翁类游戏的同学们推荐。

文 酷洛洛 美编 咕噜

本作一改系列以往的动作格斗类型，变为以四人一小队的动作游戏，咋看还真有点《猎人》和《噬神者》的味道，不过内里却有着不少属于其自己的特色，下面就来为大家讲解游戏的系统操作与攻关要诀吧。





PLAYSTATION PORTABLE

火影忍者 疾风传 羁绊驱动			
NARUTO ナルト 疾风传 キズナドライブ			
NBGI	ACT	2010年7月15日	日版
1～4人	5229日元	无对应周边	

基础操作

动作	按键
移动	滑杆
视觉调整	L/R，L+R为视觉复位
攻击	○
躲避	X
替身术	受攻击时X
使用忍具或忍术	△键
呼唤队友支援	短按□
蓄积查克拉	长按□
羁绊攻击	敌方气绝时△+○
复活队友	队友濒死时△+○
选择忍具或忍术	←/→
选择执行支援的队友	↑/↓

游戏菜单说明

シナリオミッション：剧情任务，游戏的主线故事模式，每一话的出击人员均为固定。

フリーミッション：自由任务，可自由编制小组人员执行各种任务，随着剧情任务的进展会开放更多的任务。

カスタマイズ：可以为角色准备卷物、忍术和忍具，观赏收集的道具和忍术图鉴，以及进行游戏的系统设定。

角色属性说明

体力：血槽上限，由于卷物不影响防御力，玩家完全可以把体力当作防御力看待。

攻击力：影响普通攻击、忍术以及羁绊攻击伤害。

チャクラ：查克拉上限，上限越高相对使用忍术的次数也越多。

防御力：影响受到敌人攻击时的伤害。

角色的分类

游戏中每位角色都有其特定的类型，共分为攻击、支援、回复三种，以下为该三种类型的特点：

攻击型：队伍的输出主力，高伤害的忍术是他们最大特点，另外还能使用如起爆扎、手里剑等伤害型忍具。

支援型：担当支援角色、可以使用增强队友攻防的刚力扎和铁壁扎、以及各种附带特殊效果的苦无。

回复型：队中回复单位，小队的核心角色，精通回复忍术，还可以使用回复忍具。



战斗画面解说

①体力槽：角色当前的血量。
②查克拉槽：角色当前的查克拉值。
③羁绊值：羁绊值上限为100点，使用复活时都会消耗25点，羁绊值不足将无法进行复活。
④当前忍术/忍具：当前选择使用的忍术或忍具。
⑤剩余时间：任务的剩余时间，到零则任务失败。
⑥援护标志：当前执行援护的对象。
⑦队友状态：队友当前的血量和状态，另外队友头上均标有其对应的颜色标记。
⑧BOSS体力槽：表示当前BOSS角色的血量。



羁绊攻击系统

羁绊攻击是本作一大特色，当敌人气绝时，走到其身边按○+△即可发动（尾兽等大型敌人无效）。这时包括玩家在内的四名队员会将对手互相击传，队友将敌人传给你的时候，你可以按△、□、○键传给另外的一名队友，X键为羁绊终结技，击传次数越多，羁绊终结技的伤害也越高。击传次数达30次后可使出4人联合的羁绊终结，这也是羁绊攻击的最佳终结时机，因为击传次数越多速度也越快，速度过快容易造成击传失误，失败更会给自己造成伤害，因此切勿贪多。



角色特殊忍术习得条件

角色	忍术	任务
鸣人（ナルト）	风遁・螺旋手里	盗贼达の诱惑
小樱（サクラ）	痛天脚	梦隐れの抜け忍
卡卡西（カカシ）	神威	危险
佐井（サイ）	暗杀术	风の来访者
大和（ヤマト）	水遁・破奔流	渡
鹿丸（シカマル）	影首缚りの术	フエールダケの伞
丁次（チョウジ）	肉弹针战车	守鹤
井野（いの）	调合	巨大毒虫驱除
小李（リー）	表莲华	黄泉への使者
	里莲华	三ッ头
宁次（ネジ）	八卦掌回天	溶岩窟の猫又
雏田（ヒナタ）	守护八卦六十四掌	砂漠の七日间
佐助（サスケ）	千鸟	地狱からの传言
水月	水遁・水化の术	狼杀しムシ地狱
香磷	神乐心眼	铃の音を探して
重吾	冲动	天狼の试练
鼬（イタチ）	天照	尾兽狩り

剧情任务流程+战斗要诀

第一话

木叶村发生中忍被掳走的事件，卡卡西奉命带上小樱、鸣人、鹿丸展开调查，期间遭到神秘的山贼袭击。

第一话练习关，基本没什么难度，本关BOSS要留意，攻击其正面无效，要吸引BOSS攻击后绕其背后与援护一起进击，多次攻击后BOSS就会气绝，这时使出羁绊攻击，重复两次即可解决。

第二话

沙漠地带又有人神秘失踪，这次卡卡西、小樱、鸣人以及佐井奉纲手之命继续前往调查，途中梦隐之里的忍者突然出现并袭击鸣人众人，更称木叶背叛梦忍，鸣人更杀害他们的元帅（ゲンスイ）。这时卡卡西有着不好的预感……

战场转到沙漠地带，需要清理现场的杂兵，场景的雷遁墙才会解除，BOSS擅长钻入地底然后潜行袭击我方，当其从地底冒出时是我方攻击的较好时间，不过感觉比第一话的BOSS还要弱一点。

第三话

木叶丸突然遭到袭击，这时猪鹿蝶小队与大和一起前往救助，遗憾最后木叶丸还是遭人掳走。

BOSS特点在于会使出分身，真身特征为使用炸弹，等待分身和真身攻击完毕后再反击比较安全。约3～4次羁绊攻击后可将其击败。

第四话

鸣人小队回木叶村的途中，鸣人突然遭受梦忍琉花（リユカ）众人的袭击，这时琉花道出了袭击的原因——她亲眼看见鸣人的九尾毁灭了他们的村庄。

一路上忍犬会不断出现，只需把周围的忍者干掉后即可前往下一个地点；第二个地点的封印需要与队友同时攻击才能解除；第三个地点注意体力，由于是单独行动，一旦频死就会任务失败。BOSS的琉花，会不断放出忍犬，多找机会攻击其背后；第二形态后会兽人化，攻击力和体力都会有所上升，但由于没有忍犬的骚扰，难度反而降低。



第五话

正在修炼的日向小队众人，突然遇见靠近木叶村的一尾，然而这一尾并不是我爱罗所召唤的。在打败伪尾兽之后，发现伪尾兽的真身居然是此前被掳走的木叶村中忍。

首场大型BOSS战，开战前给鸣人多装备些加攻击力的卷轴，这样就不会打得太吃力；伪一尾拍打动作之后就是攻击时机，我们只需集中左手攻击即可，至于队友其实可救可不救，只会影响评价，重复过程大概20分钟即可过关。



第六话

发现一切都与梦忍有关后，纲手派上卡卡西和大和率领的鸣人众人前往营救木叶丸，在路上遇上了黄泉土（ヨミト），经过一番激战，大佐前来阻止，并要求鸣人前来幻兽之森。

在进行之前推荐大家先去自由任务模式中打几个"守鹤"任务，拿点攻击の书（中级/上级）再来，否则时间到也可能完不了任务；另外前阶段为单独任务，没有电脑帮忙恢复下小兵战要分外小心。BOSS黄泉土的第一形态会使出混乱攻击，任务前装备混乱无效の书会比较轻松，第二形态需要先集中腿部攻击，到底后集中攻击头部，只要攻击力足够一般没太多难度。

第七话

鸣人的另一边，佐助四人这时来到梦隐之里的附近，突然遇到梦忍的袭击，打败天雾中忍后得知鼬在梦隐之里的消息……

佐助的热身关，依旧战前装备攻击の书（中级/上级）会打得十分轻松，BOSS与第一话的打法一样，集中背后攻击即可。

第八话

鸣人来到了幻兽之森，在这里等候他的是大佐，战胜大佐（タイサ）之后，流华前来通知里长命令众人回村，梦忍又一次消失在鸣人的面前。

战前推荐装备攻击の书（中/上）、以及毒无效の书（初/中级），本关随处出现的毒蚊子就威力大减了。该BOSS同样有两个形态，由于第一形态以放毒为主，毒免疫后的玩家完全可以跟他拼血；第二形态的大甲虫要多用手里剑来吸引他用带电撞击冲向大树，然后集中攻击其腹部。另外可最好将小李的八门遁甲モード卸掉，免得他自残连累队友。



第九话

来到一片废墟的梦隐之里，里长猿造（エンゾ）指出这就是九尾的人柱力——鸣人所留下的罪证，而什么都没做过的鸣人当然否认，于是展开战斗。战胜猿造之后，猿造将解封三头兽的玉交给了琉花，命令她去解封三头兽，向背叛他们的木叶忍者报一箭之仇。

一出来就是BOSS战，BOSS猿造的第一形态相当弱，带上攻击の书（中/上级），气绝后一招羁绊攻击即可秒杀，但要注意小兵会用麻痹攻击，战前可装备マヒ无效の书；兽化后的第二形态速度较快，留意那范围极大的针雨攻击即可。



第十话



卡卡西众人在追逐流华的途中，遇上了竟是晓的宇智波鼬，似乎晓也在一边进行着什么计划。

一出场就直接与鼬对决，总体来说十分弱，只要装备攻击の书（中级/上级）就能轻易解决。不过要注意由于队中没有回复单位，尽量等待他攻击完的硬直时间再反击，切勿贪心，完成后自由模式将开启A级新任务。

第十一话

经过一轮战斗，鸣人打败了猿造，这时让梦忍众人无法相信一幕出现了，原来整件事的幕后黑手竟然是他们原以为已经英勇牺牲的元帅。企图向梦忍的天狼一族报复，借伪尾兽复兴天雾一族的元帅这时将被掳走的木叶丸变成了伪二尾。

清理完一堆小兵后将进入伪二尾的BOSS战，可以等待它攻击完毕再集中攻击它腿部，一定时间就会倒下，发怒之后移动速度和硬直时间十分短，这时候可以用炸弹起爆札（炸裂）吸引它“踩地雷”，大概两三次就会再倒下，之后再集中攻击，腿和尾部破坏后有奖励。

第十二话

解决伪二尾的鸣人最后救回了木叶丸，之后便立即赶往往熔岩窟阻止琉花将三头兽复活，然而路上却有不少敌人的阻挠……

都是些之前如天狼中忍之类小BOSS，虽然敌人各方面都有所强化，但如今我们身上的卷物也好了不少，轻松应对。

第十三话

这时佐助四人来到了梦隐之里，看见倒下猿造，打算从他口中打探鼬的消息，却突然出现一堆梦忍。清理完之后继续质问猿造，答案却是和他有着一样眼睛的男子已不知所踪了。

小兵+强化型比良坂中忍，玩家装备的书依旧推荐攻击为主，BOSS打法与第三话一样。



第十四话

来到熔岩窟的鸣人发现准备解封三头兽的琉花，不明真相的琉花、大佐、黄泉土并没有听从鸣人的劝阻。经过一番战斗，尽管鸣人打败了三人，但这时三头兽的封印正在解开……

要注意边上的熔岩会让体力徐徐减少；BOSS战第一阶段同时与琉花、大佐、黄泉土的人形态战斗，建议优先解决血放毒的大佐，之后到带混乱的黄泉土，最后再琉花。

二、三、四阶段分别对付琉花、大佐、黄泉土的兽化形态，琉花和黄泉土的打法分别与第四、六话相同；大佐昆虫形态的打法改为吸引它到岩浆喷射点，它到喷射点时可多围着它转圈圈，等待岩浆爆发后再攻击它腹部。



第十五话

三头兽解封了，元帅却乘机夺走三头兽的控制权，更企图解决琉花和黄泉土，幸好鸣人出手相救。尽管大佐劝言阻止作为自己的父亲元帅，却被元帅帖上术符变成伪二尾，然后元帅便带走了三头兽。

开始前有小兵战，借机会在BOSS战前蓄满牵绊值；相比之前的伪二尾，这只攻击力高出不少，尤其小心它口里喷出的火球，不只伤害大，还带封印效果，打法与此前无多大差异，BOSS剩余50%体力后，左右玩家就可以用从自由任务中获得大起爆扎以及起爆扎（炸裂）和伪二尾继续玩“踩地雷”，等它倒地后继续集中攻击，多打破它身上的部位，打破前后腿和尾巴后完成任务可以增加开书的数量。

PS：此话之后可以在进行自由任务的“熔岩窟の猫又”，打倒里面的伪二尾可以获得各种SS级卷物。



第十六话

元帅带着三头兽准备攻击木叶村，鸣人赶来阻止。这时琉花从背后袭击元帅，却反被擒住并帖上术符变成伪九尾。元帅继续走近木叶村，但鸣人总不能放下伪九尾不管，幸好鹿丸等人及时赶到，帮助鸣人对付伪九尾。

伪九尾速度快、判定大，建议尽量等待它甩尾之后再攻击，“踩地雷”也是一个不错的方法。但如果玩家在自由任务“熔岩窟の猫又”中拿够三本SS卷物，装备在主控的鹿丸后本关就会变得毫无难度，打得再无技术都可以5分钟内解决问题。





最终话

鸣人小队再次挡在元帅的面前，这时元帅将自己与三头兽合为一体，最终决战正式展开。经过一轮的激战后，最终鸣人众人战胜了三头兽，在鸣人的一番说话与猿造的原谅后，元帅也放下了报复的念头，大团圆结局。

刚开始的小兵尽量别惹，被集体麻痹可一点都不好玩，推荐直接去传送点打三头兽。三头兽的践踏附带毒+封印+混乱的异常状态，战斗前队员优先装备“猛毒无效の书（上级/达人）”、小樱更要另加装“比良坂秘传书（上级）”，不然回复单位被封印忍术将就无法及时提供支援。主控的鸣人先装备两本SS级卷物为主保证足够的攻击力，另加装“猛毒无效の书”或“比良坂秘传书”其中一种即可。由于踩地雷战术依然相当有效，忍具方面也带上大起爆札和起爆札（炸裂）吧。先集中攻击三头兽的脚部，倒地后再攻击那三个头，头破甲后完成任务同样可以获得额外的强化书作奖励；此外三头兽的咆哮近导致我方气绝和吹飞我方，小心被吹飞后接续的巨型激光，要保证有足够查克拉用替身术减少伤害。发怒后三个头都会放出激光，这时要尽量站在三头兽的左右两侧，在激光的死角位处展开攻击。





本作的素质算是可圈可点的，打击感不俗、忍术也十分忠于原作。尤其是剧情任务那采用动态立绘的故事描述，让玩家犹如在看一部《火影》剧场版动画。不过本作也有些不合理的地方，例如游戏并没有很好地指引玩家前往自由任务打强化卷物，如果一味只做剧情任务，相信游戏不到了一半就会因为角色能力不足而导致卡关。此外任务过程中还不能选择退出，玩家要退出的话只能任务失败或直接退出游戏，实在有低级错误之嫌。

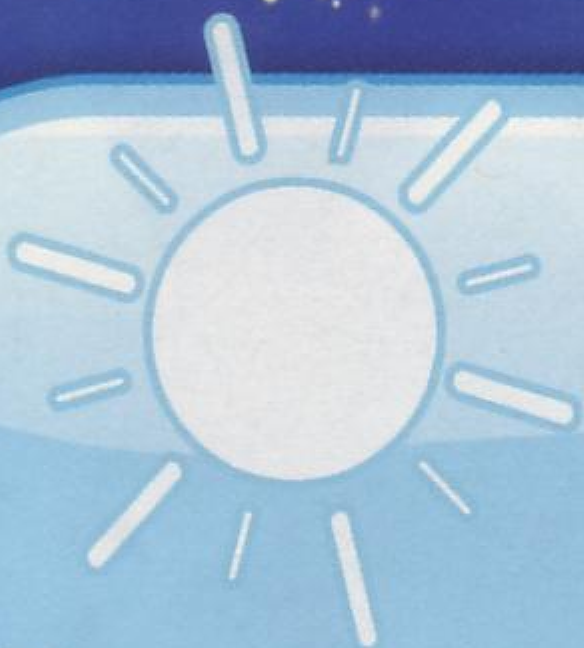
风云雨雪话天气

游戏世界气象乱弹

专题企划 SPECIAL FEATURE

文 菜马hmzcyh　编 马修　美编 澄香

天气是自然环境的一个重要组成部分，可以说与人们的生活息息相关。人们寒暄时经常说的一句话就是“今天天气可真不错”；电视、广播新闻后的《天气预报》也为观众、听众所关注；人们要外出时，看看天上是不是要下雨也是必不可少的一个步骤。天气的变化，不但影响人们的身体健康，也影响人们的心情好坏，那么在我们手中的掌机或是其他游戏平台上，天气会给我们及游戏带来什么样的影响呢？



晴

如字面上的意思，天空晴朗万里无云。除了一些特殊的地区外，晴几乎是一年中出现频率最高的天气种类。

晴天万里



由于“晴朗”这种天气太过常见，以至于我们在很多时候都忘记了它的存在。而与晴相关，最著名的莫过于画面超级清新的《阳光马里奥》了。而“《我们的太阳》系列”，则更重视现实中阳光的作用，由于玩家必须要收集现实中的阳光以充满游戏中主角的“太阳枪”来对付敌人，所以限定必须在太阳光下游戏，这恐怕是史上破天荒头一个对“玩家所处的天气情况”有严格要求的游戏。相信正版玩家在玩上游戏后，恐怕都会开始祈祷“天天都是艳阳天”，而要是游戏进行到了阳光照不进来的吸血鬼城堡，或是现实中碰到下雨或是阴天，玩家们大概就会对着空空如也的太阳枪进行抱怨，同时开始回忆起晴天的珍贵了。

至于“《口袋妖怪》系列”那著名的晴空万里，同样不仅仅是美景，更有火系威力加倍、草系大招太阳光线直接射出、回复技能朝阳和月光增加HP回复量等功效——当然，水系精灵的就很不爽了，因为水系攻击威力都被减半了。



朝阳与夕阳

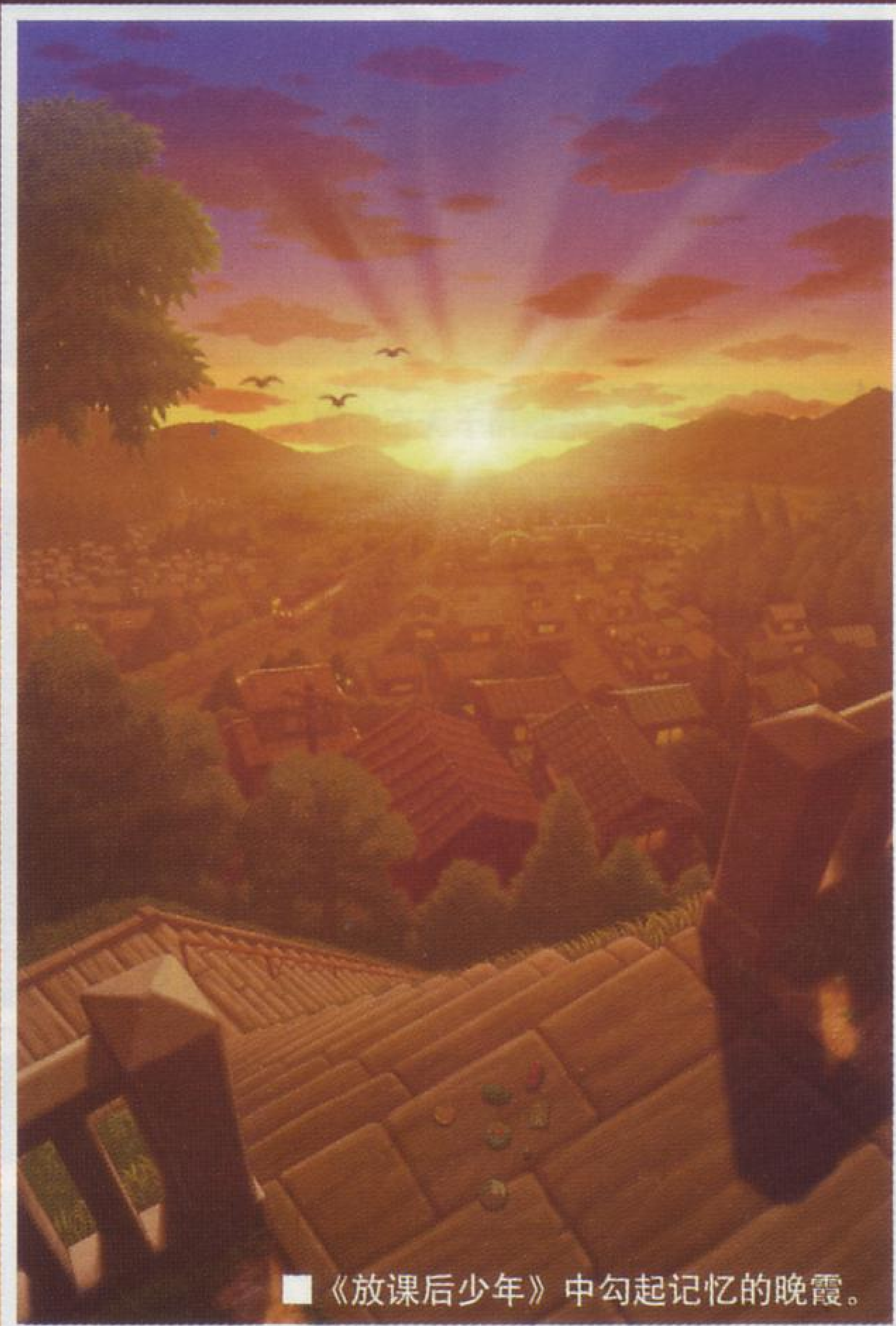
朝阳代表一天晴朗的开始，观看日出在很多游戏中都被描述成很浪漫的事情。不过在以《生化危机》为代表的生存恐怖类游戏中，为了让玩家体验压抑恐怖的感觉，背景往往被故意设定成黄昏、下雨、大雾甚至深夜，反正就是别想看到太阳——从这种心理上就让人受不了的地方快点逃出去，立刻成了玩家以及其控制的主角最迫切的愿望；而当主角终于逃出生天绝境逢生时，眼前往往都是初升的太阳染红了东方的云彩，那时候得到解放，感叹生命和自然的美好肯定就是人们的第一感觉了。不过在有些时候，一些英雄反而会选择在朝阳升起的时候离开尘世，也颇有悲壮和无奈的感觉，著名的东方不败之死，经典的“血染东方一片红”就是最好的例子。


▲《生化1》结局的阳光让人有种释然感。

夕阳则代表一天晴朗的结束，在这个预示黑夜到来天空却依然明亮的时候，游戏中则会出现很多不同的气氛：是亲人朋友间无奈的离别？是主角终于下定了一个足以影响世界的决定？还是大家一起朝着夕阳挥洒汗水和热泪？看着簇拥着夕阳的晚霞，夕阳下的人们，带给我们的也许不仅仅是感动。《口袋妖怪 心金》中，如果在傍晚时分去铃之塔的塔顶，漫天晚霞下，五个歌舞伎姐妹的绿寿之舞中枫叶飘落，接着凤凰驾临——这一幕壮观的美景相信会让每个玩家过目不忘。



▲《心金》在傍晚时分的召唤凤凰景象。


■《放课后少年》中勾起记忆的晚霞。

天空之旅

从远古时期开始人们在看着晴朗天空时，就向往着到那蔚蓝无垠的天空中去旅行，近代科学技术的进步让天空之旅已经成为可能，但这并不影响游戏中幻想世界的人们追求属于他们的天空之旅方式。《最终幻想》每一代必定存在“飞空艇”，这些飞空

艇可能并不会比现实中的飞机性能好，但它们可以在天空中自由翱翔，可以让人们追求自己的梦想，可以让一个国家建设空中的独特文明，甚至诞生了一个有些名不符实的带有浪漫色彩的职业“空贼”，里面还有类似巴尔福雷这样的超级有型的家伙，这也让无论游戏还是现实中的人们都开始重新审视头上这片蔚蓝的天空。可能你会觉得“用飞行器去天空旅行”还不够有感觉，那么出现在很多游戏中的天马，以及不乏漂亮MM的“天马骑士”，也让很多玩家的喜爱。《Air》神话》，无疑将为大家带来更立体更真实的天空之旅……看到这些，你是不是也开始对头上这片充满太多未知的天空，产生真诚的憧憬呢？




▲自由翱翔于天空的翼人。

里的翼人一族都长有美丽无瑕的翅膀，他们能在天空中自由地飞翔，而最后一个翼人神奈，在飞向天空的时候还留下了一个延续千年感人至深的故事。《口袋妖怪突击队 光之轨迹》里面，翱翔蓝天的战斗是一大特色。而今年E3上公布的3DS重制版《光之


■御姐天马骑士。

阴与多云

“阴”可以说是相当暧昧的一种天气，乌云刻意遮住太让地面上看起来接近晚上，却又迟迟不下雨，让人们往往弄不明白接下来会是什么天气。而“多云”则是介于“晴”和“阴”之间的一种天气，天空中朵朵白云聚集在一起，太阳时不时出来露个脸，此时最值得一看的该属云彩们。

始终是阴天



■长期被黑暗笼罩的天草城。

除了前面介绍的“恐怖游戏喜欢用阴天作背景”这一要素外，不少RPG也喜欢“阴”这种东西，而且这些游戏中的阴天效果往往被设计得非常强大——比如说头上有座岛什么的正好挡住了阳光啊，又是某邪恶BOSS的邪恶计划啊，或者说是某个精灵的强大影响啊，使得这个区域只能一天到晚只能是阴天或是黑暗。在正常的白天时间段中，世界的其他地方都是白天，惟独这个区域只能是处于阴暗当中，听起来颇有些南北极地区极夜的味道。但南北极的极夜好歹只有一定的时间段，而一年到头天天都是“永暗”，恐怕就只有游戏里的架空世界中才可能出现了，像被怨灵诅咒的天草城等。这样的阴暗可以说是“不是晚上却无限接近晚上”，给首次进入该区域的主角们带来的郁闷感觉也是可想而知的。不过大概是因为习惯的力量高于一切，当地人对于阴暗的不良感觉反而没有那么强烈，不就是“永暗”么，大不了天天点灯就是了；再加上虽然太阳照不到这个地方但温度却没有因此而降低多少，烧一堆篝火生活也不比一般地区差。这样大概也能解释，为什么这样“暗无天日”的地方也可以是很温馨的场所的缘故了。

云海畅游

游戏世界中的“云”是个很玄的东西，玄到了我们很难对其下一个准确定义的程度。就大多数情况下来说，游戏中的“云”是承受能力很强的东西，在承受一个人的重量的同时还能飞起来随意飘动，这样颠覆一切物理理论的前提，使“在云海中尽情畅游”成了很多游戏喜欢使用的一个设定。在“《超级马里奥》系列”中，云们都长了一张可爱的脸，始终微笑着，有时为马大叔搭乘在天空中尽情奔跑跳跃的桥梁，有时不分敌我地为所有乘上来的家伙充当交通工具，可以说是“我为马里奥世界添砖加瓦”的模范之一。

在《龙珠》中，筋斗云是小时候的孙悟空最得意的交通工具，夸张的行进速度



▲马里奥世界中的云海漫步的。

（据说速度可能还不止54000km/s）使本来就已经很强的小悟空如虎添翼，还免费附送了一个“检验人心是否纯洁”的“便利”功能，（这大概也是小林只能使用“黑筋斗云”的缘故？）可说是物超所值；在一些游戏中，云很有弹性或是踩一下就“烟消云散”，这样“有条件服务”也成了考验玩家们的跳跃技巧和能力的一道坎；在有些ACG作品中，云甚至被看成“天空中的海”，在里边游泳可说是名副其实的“云海畅游”……不管怎样，“云海畅游”不同于“天空之旅”，虽然目前只能存在于游戏的幻想世界中，但其奇特与浪漫的气氛也许是所有对天空有所追求的人们心里最憧憬的事了。



▲《瓦里奥制造》里堪称史上最龌龊的“云海畅游”。

雨天

下雨确实会给人们的生活带来一些不便，却又是所有天气中相当重要的。虽说被雨淋湿了会很不舒服，但雨除了灌溉万物，也能带来空气的清新和清爽的气氛，这也是很多人偏爱雨天的原因。

小雨

雨下得较小时，人们几乎感觉不到它的存在，就算感觉到了也不会觉得有特别的不适，这种情况下往往人们连撑伞都免了，反而可以尽情享受雨带来的清爽。在很多游戏中都有“小雨”，基本都是在和原来完全一样的场景中加入雨点，偶尔加点雷声，就给玩家们带来了完全不一样的感觉。当玩家们太过于习惯晴天后，忽然来一场没必要撑伞的小雨，相信大多数玩家都会义无反顾地投向这片“新天地”中。而对于这类“被忽视的小雨”，诠释得最为精妙的则要数《交响乐之雨》——一个总是在下着小雨的小城，人们却总是完全不在意，这样的“雨”似乎已经被大家所习惯，可以说完全融入了这座被称为“雨城”的城市；而这样的“雨”，却给这个游戏所讲述的感人故事留下了最深的伏笔，等玩家们通关，应该会发现自己的眼中也已经下过了一场小雨。在这里推荐各位掌机玩家在玩掌机之余试试本作，一定会让你对“小雨”有一个全新的认识。

■《交响乐之雨》中始终飘着小雨的城镇。



中到大雨





▲雨中古城堡……

当雨水量比较大，大到单纯站在雨中已经是一种傻事的情况下，撑伞或是找地方避雨就成了人们的当急要务。不过有一些家伙喜欢在暴雨中酣战，这其中除了天不择人，也包括双方意志的较量。

这样的情况往往也是恋爱中的男生和女生的大好机会——类似《心跳》中，自己喜欢的对象正好没带伞（或者说是自己没带伞），正好邀请其一起撑伞回家，趁机增进与对方的感情，搞不好脱团就有指望了；约对方外出时，天上明明下着不小的雨对方仍然能按时到来，这不正说明人家对你“有感觉”么？如果说不带伞站在大雨中是一种“傻”的话，那么站在安全的地方观雨，看着外边被淋湿的天地万物或是雨中的一朵朵如花般展开的伞们，也是一种比较另类的享受（或者说是幸灾乐祸）。当《恶魔城 月下夜想曲》的阿鲁卡多坐在崖侧外壁的椅子上观看外边的大雨冲刷着城墙和城外的山岳，伴随着激昂的BGM，他的感觉肯定也不坏。（至于那位在雨中仍然坚持免费营业的船夫，和喜欢在这样的雨天还在电梯处等待出城机会的人们就不提了。）

大雨在“《口袋妖怪》系列”中也成就了著名的雨天战术，火系威力减半、水系威力增加、闪电100%命中，轻快特性精灵速度翻倍、雨盆特性精灵每回合自动回复HP……在第三代的舞台芳缘大陆和第四代的舞台新奥大陆，也有常年暴雨的地方，其中芳缘大陆穿过暴雨地带走上小桥，河中倒映出的蓝天白云配合着激昂的音乐，那种雨过天晴的感觉非常惬意。


▶一起撑伞回家也是《心跳》的一个代表场景了。


◁第三代《口袋妖怪》中的雨过天晴景象。

暴雨



当雨水量过于夸张，来得快去得慢，持续个几天几夜，这样的雨与其说是要“躲”和“遮”，还不如说是要“逃”。暴雨不仅仅会带来普通的洪灾，还可能造成河流水位上升冲断堤岸、山体滑坡甚至泥石流等等，这样的灾难出现在游戏中的话，对游戏中的NPC人民群众和主角们都是不小的麻烦。《黄金太阳》的主角罗宾一上来就遭遇特大暴雨，不光房屋受损、交通被巨石阻断，还出现了湍急水流冲走几个人的突

发事件，可以说没有这场暴雨的“冲刷”（还包括造成这次灾难的BOSS的“试炼”），罗宾可能不会有那么大的决心去努力磨练自己。《仙剑》中的苗族部落则更倒霉，不是洪灾就是旱灾，明明是水魔兽捣鬼还要怪罪到女娲一族的身上，倒是也给了逍遥和灵儿等人一个拯救他们和证明自己的机会。灾难当头，并非所有人都退缩，仍然存在不少像《绝体绝命都市2》里那些在灾难面前奋勇前进的有名或无名英雄——在此对虚拟和现实中奋斗在抢险救灾第一线的英雄们致以崇高的敬意。


▷《黄金太阳》的故事就在大暴雨中开始。

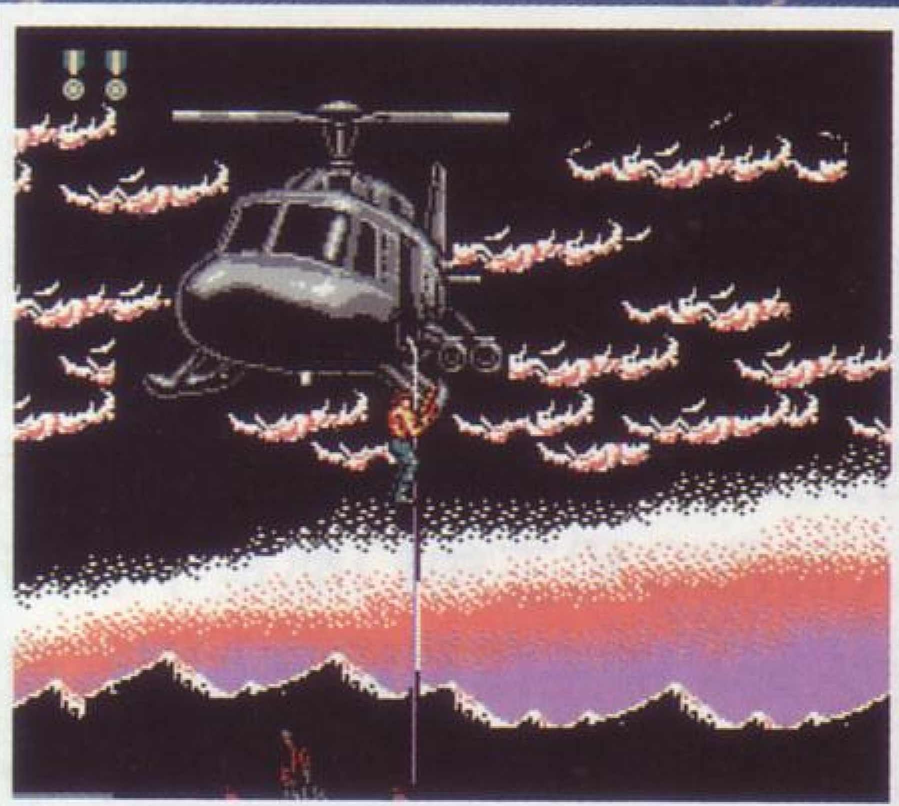


雷

雷可以说是一种“附属天气”，通常在天气预报中只会和雨合并成“雷雨”。不过现实中也的确存在“光打雷不下雨”的情况，这也是观赏雷电的好时刻。

打雷不下雨

雷的声音惊天动地，划出的闪电壮观耀眼，两样组合起来，自然能给观者带来强烈的听觉与视觉冲击。应用“光打雷不下雨”的游戏不少，除了将在后面介绍的“可控制雷电”外，最常见的就是“渲染型雷电”。经典的FC版《超级魂斗罗》标题画面的“S”给人的感觉就是闪电，第一关从下直升机开始，背景中就不时出现在远处照亮天边的闪电，伴以声声雷鸣，让玩家本来轻松的心情变得紧张，同时也热血贲张，投入接下来的疯狂硬派战斗。


▲电闪雷鸣中开始的激战。

每一代《恶魔城》的外部形状和内部构造都不尽相同，可无论形状发生什么变化，耀眼和震撼并存的雷电却几乎是必不可少的，恶魔城的神秘、恐怖和宏伟，也由此被闪电照亮、被怒雷宣扬。（话说德拉古拉难道也是因为被雷打中次数太多才特意搬到城中心去住的么？）

另外，有一个著名的游戏系列就叫《雷电》，而这个系列却竟然是飞机射击游戏——这个意思大概是说《雷电》的战斗机们也拥有雷电一般的速度和威力吧，不过无论什么战斗机，真被雷电给打中了那可不是好玩的……



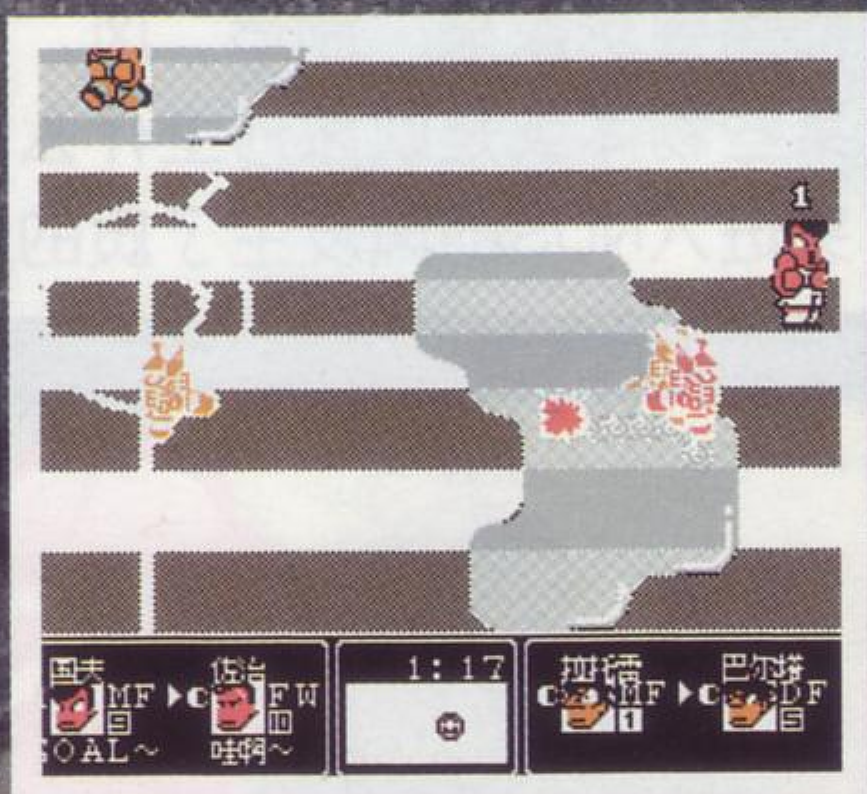
▲《口袋妖怪突击队　光之轨迹》中的晴天闪电，真正的“光打雷不下雨”。

雷阵雨

之所以要把雷阵雨单独归为一类，是因为雷阵雨通常给人们的冲击远比普通的大雨要强烈。在游戏中，碰到一般的大雨时人们通常会撑伞，而在雷阵雨中人们却往往被猛烈的雨点打击。究其原因，除了一部分"无视环境"奋勇闯关的热血小强们外，就是某些角色正好在雨中碰到一些"涉及心理的问题"。这类场景通常都发生角色在心理上受到重大打击的时候，例如《幻想传说》，主角克雷斯仅仅外出打个猎，回到家却发现家园已被烧毁，人们都被屠杀，还眼睁睁的看着父母在眼前死去而自己却束手无策，在这种本来就已经超越了悲伤的场景中，来一场疯狂的雷阵雨，背景再配上一段动人的音乐，一个经典的煽情场景就诞生了。这个时候的主角，最希望的应该是这场大雨能够洗刷自己的悲伤、而自己的怒吼能够超越雷声吧。除此之外，在许多ACT中，只要设计下雨天气就必定加上雷电"伴奏"，也算是给人另类的冲击了，不过估计冲关的热血小强们根本就不在乎雨点，国夫君带领的名为"热血"的足球队，更是打雷下雨都照常比赛——于是，出现图中这样的场景也不奇怪了……



▲《幻想传说》的第一个煽情场景。



▲雷阵雨还站在水中，就是这个下场。



风

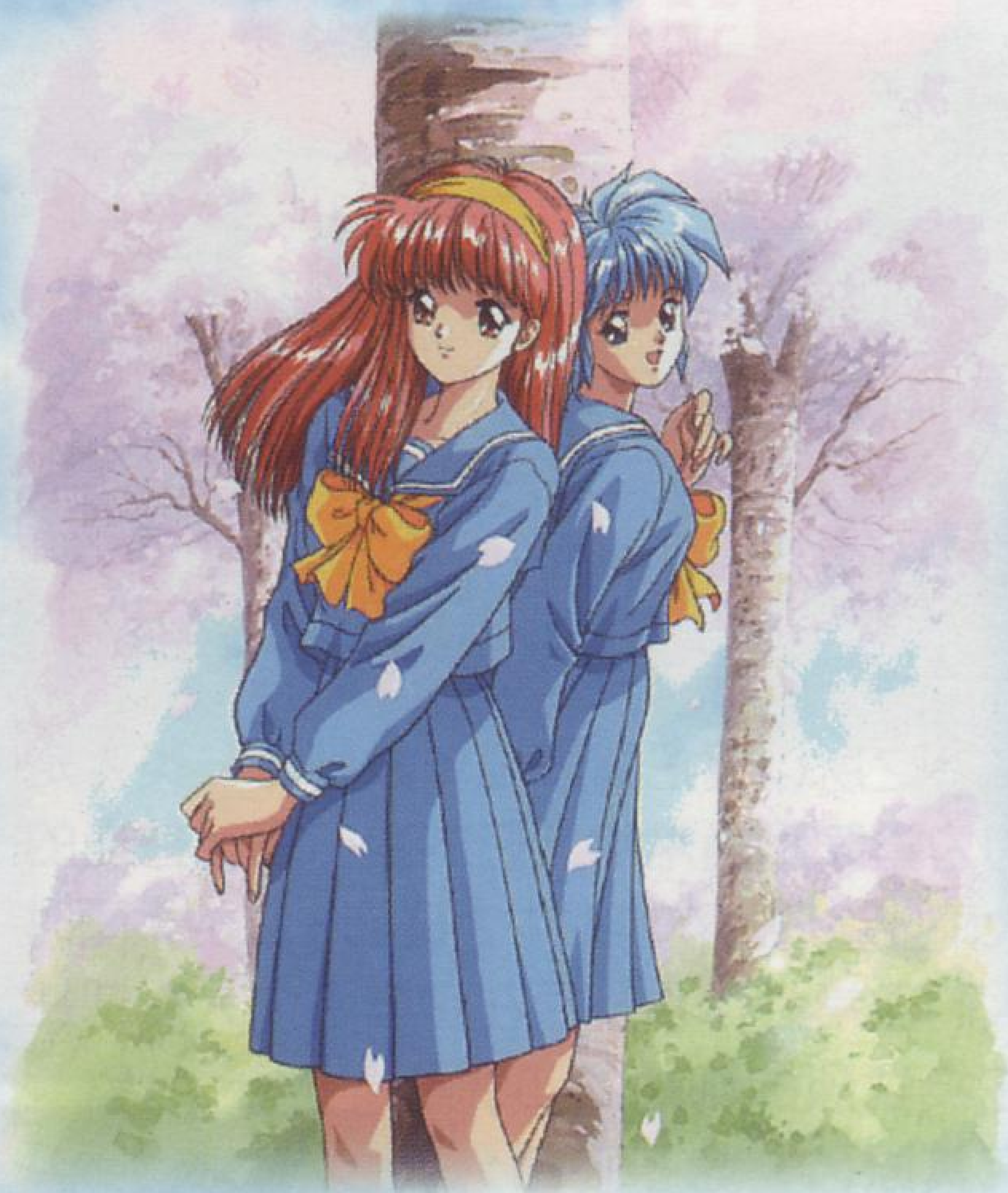
风也是"附属天气"的一种，但它与雷不同，可以说在生活中的任何时候都存在——人们任何时候都需要呼吸空气，而空气流动起来后就成了风。



微风

微风和小风能让我们感觉到风的存在，也能让某些轻微的物体飘在空中，形成奇特的景象。《口袋妖怪 心金·灵银》主角家乡小镇的微风，配合着熟悉但重制的旋律，给玩家以全新但又似曾相识的温馨感觉。很多以校园为背景的ACG作品则以新学期为游戏的开始，新学期又都是春天，校园里又都种着樱树，于是乎，当风经过樱树，吹落一片片樱花花瓣，看着就是樱花漫天灿烂开放，带来如此漂亮景象的同时还带来了樱花的清香，确实让人浮想联翩，而

这样的场景中往往都会有一段动人故事随之展开，或者是男主角与女主角的邂逅，或者是一段恋情的感人结局，如《心跳回忆》就有类似的特写。而在著名作品《To Heart 2》的一个结局里，尽管当时已经过了樱花的开放季节，尽管当时飘着的并非真正的樱花，但在漂亮画面中这些已经不重要了。有时候，这样的小风可以“人为制造”：轻轻的风对掀起女生的裙子有着奇效，《宿命传说2》里的罗尼同学显然精通此道，也不枉他那个“旋风罗尼”的称号了。人们奔跑着的时候也会制造出或大或小的一阵风，《旋风管家》里的小飒管家给人的感觉更是“宛若疾风”（尤其是大小姐喊他的时候）。NDS的很多游戏中都需要玩家来“制造”风，以吹起游戏中某些物体或是吹散沙尘什么的，有时从现实进入NDS的风发生了质的变化，里边甚至还包括蜡笔小新的“屁风”——天哪，我们的嘴巴到底是什么做成的啊？


▲樱花飘落季节那永留心底的心跳回忆。

大风

小点的风对人们没有什么实质的影响，但相当大的风就比较麻烦了，最直接的影响就体现在对人们行动的阻碍或帮助上。《黄金太阳2》中的风之灯塔与风之大石中可以说到处都是风，好多风又处于交通要道上，它们要么阻碍主角们的前进要么推动主角们的前进，如何利用这些风的走向使自己达成想要的目的，也成了主角们解谜的重点内容。《塞尔达传说 幻影沙漏》中的风之岛，时不时就会刮起固定方向的大风，林克同学无法改变风的走向，只能根据风向来决定自己如何前进，比如说在顶风时不能跳墙以免掉下去，而顺风时就可以借助风力来跳过比较宽的地方等等。此外，大风还会充当“风墙”的作用，你想往前走，它却往左右方向吹，要是想强行通过的话只能被吹到更远的地方，这种时候，要么等待风停止，要么到风的源头去将风堵住——而《永恒传说》面对风墙可以用绳子“顶风”而过，也算是个难得的特例



▲《街霸 ZERO3》中隆的场景便有很大的风，貌似和《街霸4》片头中是一个场景。

台风

台风比大风还大风，东南沿海的朋友们相信也很熟悉了，台风往往夹杂着暴雨，其危害是相当大的。而游戏中出现的台风，则大多出现在海面上，海上台风掀起的巨浪会让主角们的船难以承受，然后

主角们就被冲到一个陌生的沙滩上，醒来后，游戏开始了。《塞尔达传说　梦见岛》以及“《幸存少年》系列”、“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”等游戏都以此为序。不得不羡慕，主角们的命真大——其实也没办法，总不能游戏还没正式开始就让主角挂了吧。


▶孤独绝望的林克。

龙卷风和旋风

现实中的大型龙卷风具有强大的破坏能力，游戏中的龙卷风除开被魔法师利用成一种武器外，大多数时候却是作为传送点而存在的。按理说龙卷风把人卷到空中后会把人直接摔下来，但很多游戏中的龙卷风不但能将角色传送到另一个遥远的地方，还能保证“乘客”的人身安全。这样方便而又环保的“自然型传送点”当然也很受不喜欢过多的步行而又想追求刺激的角色们的欢迎，不过它传送过于固定的缺陷也比较明显。

旋风则可以算是龙卷风的迷你版，所以传送的作用也没有龙卷风那么强大，通常只能把角色们“转”到稍微高和远一些的地方，乘客解放之后通常还会陷入不同程度的头晕目眩。根据游戏需要，一些比较可爱的如卡比和斯塔菲也会原地高速旋转化为“风一般的星星”，实体化的旋风撞到敌人后也会有不小的伤害能力——不过斯塔菲转完后就会眩晕（卡比事先服用了抗晕药？），眼睛中也“刮”起了旋风，这样反而让人感觉其更加可爱了……



▲龙卷风带着马大叔去选关。


▲斯塔菲的旋风攻击。

雾

雾的出现概率完全与地区的气候挂钩。气候干燥的地方，一年到头都不会有雾；气候湿润的地方，雾的出现就是家常便饭。假如一个不常看到雾的人进入经常出雾的地方，很可能产生进入寂静岭的错觉。

终年大雾

提起雾，就不得不提大雾终年不散的"旅游胜地"寂静岭了。从最初PS上的初代到现在PSP上的《寂静岭》，角色和故事都各有不同，但终年弥漫大雾的寂静岭却始终没有变化（4代的故事并非在寂静岭发生所以暂且不提）。有意或无意进入寂静岭的人们发现，能见度始终只有自己周围那一小块，就算开着手电筒也对其没有任何作用，要是没有地图的话简直就是寸步难行。在这种本来就让人郁闷无比的环境中，还要面对一些以前闻所未闻的恶心怪物和匪夷所思的事件场景，也难为那几位进来的时候就没有什么好心情的主角们了。寂静岭中最麻烦的事，莫过于明明前面没有看到任何可疑事物，收音机却疯狂地杂叫个不停——知道敌人就在附近却看不到，主角们除了拿起武器提心吊胆地准备应战就只能没命狂奔到收音机安静为止，这种心理压抑简直就能让心理素质不好的人发疯。关于寂静岭那诡异的雾到底是怎么来的各代有各代的说法，不过结合除4代外每一代都有的恶搞式"UFO结局"来看，难道说，雾是科技先进又闲极无聊的外星人们的杰作？（本说法纯属胡说，如有雷同，不得打脸。）



■《寂静岭 起源》的大雾。

雾+雾=?

在《恶魔城 月下夜想曲》中，崖侧外壁是比城门还要接近城外的地方（同时也是最容易出城的地方），所以对城外的天气也有着忠实的反映。除了正常情况下的晴朗夜空和偶尔会下的倾盆大雨外，也会出现大雾的天气，此时本区域处于一片"烟雨蒙蒙"中，无论是我方主角还是敌方角色都变得"朦胧"，假如玩家玩的是模拟器而又没调好配置的话甚至连角色都看不到，那个时候讨厌雾的玩家能做的大概就是返回读盘区去"刷新"一下天气情况了。（读盘区拥有控制天气的魔力？）不知道是"景应人"还是"人应景"，《月下》的主角阿鲁卡多拥有"《恶魔城》系列"中其他人都没有的"变雾"能力——尽管他变成的雾只有小小的一块，初期不能持久且极其耗费魔力，但这雾可以穿过正常情况下无法穿过的栅栏，还拥有完全透明无敌的效果，到游戏后期甚至可以变成杀人于无形之间的毒雾，给他的拆城计划带来了不少方便。这样的"伪雾"进入"真雾"中，猛一看上去还真分不清楚，不过要是在电梯开动时"不小心"变雾的话，"雾"就会在雾中被电梯拖着走——也不知道电梯旁的住民们看到这种诡异的"雾里看雾"的场景会作何感想……



▶恶魔城奇观，雾中被电梯拖着走的雾。



雪

雪也属于"降水天气"的一种，所以可以看作是雨的"升级强化版"。不过一般的雪除了冷一点外，给人们的感觉要比雨要温和的多；当然要是升级成"暴风雪"这类东西，那可比雨灾还要危险。



冰天雪地 冷到发抖



当一个地区气温总是在零下打转，然后雪下得多又没有太阳来义务除雪的话，这个地区就很容易变成所谓的"冰天雪地"，而游戏中只要场景多一点，都不会忘记设置一个"冰天雪地"，光是看漫山遍野的冰雪场景就冷得要命，而主角们通常为了自己的"美丽冻人"和游戏导演的"逼迫"还只能穿得和平时完全一样，看他们即使冷得全身发抖也不添件保暖衣裳倒是让玩家们多了点怜悯心肠。《口袋妖怪 白金》中的男女主角虽然都换上了冬装，但在大雪纷飞的地带，还是替主角、尤其是女主角感到冷。而雪天作为"《口袋妖怪》系列"的一大天气，在第四代开始正式出现了雪天战术。

如果要说只是纯粹的"冰天雪地一日游全场免费"倒也罢了，偏偏主角们还要面临极其麻烦的战斗——难道说这就是他们"暖身"的方式？也差不多，最起码《真·三国无双5》里的那些狠家伙的御寒能力应该很强，而且穿得也还算厚。可《战斗原始人2》中两位主角就不一样了，到了雪山也还是只穿一条"绿叶环保裤"，外面漫天大雪还时不时发生点雪崩，洞里全是寒冰还得光着脚在冰河上"滑行"，为了拿把钥匙还得在雪地里和老鼠抢，洞里还有一头麻烦的三角龙——估计他们除了战斗外也只能点记录雕像的火来取暖了。在《合金弹头》里，雪山竟然还有大块头的"雪人"来欢迎主角们的光临，还附加COSPLAY雪人和大骨头"捶背"等优质服务；《永恒传说》的里德一行倒是穿了防寒衣服才上雪山，但上面竟还有个超强的冰之大晶灵在等待他们……看来想上雪山游览需要有不怕冷和不怕死的决心才行（至少也要有主角们那种打不死的小强能力）。



△兄弟你冷不冷啊……

比起徒步旅行，大雪天飙车则是另一种感觉，PSP的《机车风暴 极地先锋》中不乏飞雪连天的场景，驾驶着粗犷的大卡车或履带车，在漫天大雪中飙车竞速，怎一个豪迈了得。



冰与火的较量和合作



▲冰火两重天，组成了《名将》最麻烦的BOSS。

水和火从来都是如成语“水火不容”那样对立到死，而水凝结成冰后该定律仍然没有改变。在很多游戏的“属性相克”中，其他属性玩家们可能需要摸一段时间才能完全理解，但冰和火的相克却几乎是马上就能够完全明白且投入实际应用的。简单来说，水很容易灭火，但水结成冰后却容易被火将其烤化，这也成了在很多游戏中特意将“水”和“冰”分成两个不同属性的缘故。在“《口袋妖怪》系列”中，火系精灵在碰到水系精灵时就吃了属性上的亏，但碰到冰系精灵就可以扬眉吐气了。（这大概可以理解成“火怕灭，冰怕化”吧?）在“《无双大蛇》系列”中，火与冰的属性搭配也是互为矛盾。不过正因为冰与火的对立过于极端，反而让很多游戏将它们设计成“合作”的状态——在许多著名街机游戏中都是“冰与火一起上”，像《名将》里，敌人的机器人总是一个放火一个放冰，最终BOSS也一身兼具火焰波和冰冻波；而在《幻想传说》和《仙乐传说》中，一千年前的罗伊德能够双手分别拿烈火剑和寒冰剑形成独特的“二刀流”，到了一千年后的克雷斯时双剑甚至合璧成了最强的时空魔剑（一千年前罗伊德对使用单剑并不拿手）……这大概也是“冰火合作”的最强形态了。



▲冰火双剑对时空魔剑。

白雪的圣诞和新年



不知道大家有没有“恰好”在圣诞和元旦那天碰到下雪，如果碰到了，多半也会遇到好事吧。在恋爱游戏中，“白色圣诞”几乎是和“樱花校门”同等的浪漫场景（同时也是死死团员们最恨的场景之一），笔者个人比较喜欢的一个“白色圣诞”是PS上的《凝望骑士》：处于欧洲的那个地方已经有37年没有下过雪，而登场的角色没有一个超过37岁，（当然超过37岁的大妈你愿意去追么……）男主角是从东洋搬迁到当地不说，而长期居住在当地的女主角大多数都没有真正见过雪，面对第一次见到的新奇事物自然会感到新奇和感动，再加上正好又是圣诞节，也无怪乎这幅CG的标题要叫“第37年的赠礼”了。至于新年嘛……各地有各地新年的习俗，很多游戏的舞台日本则是“去神社求签”，这个时候，和亲朋好友或者恋人一起去积雪深厚的神社拜神然后求个一年运势的签，也成了游戏中出现频率极高的一个场景。



▶《凝望骑士》的第37年赠礼——白色圣诞。

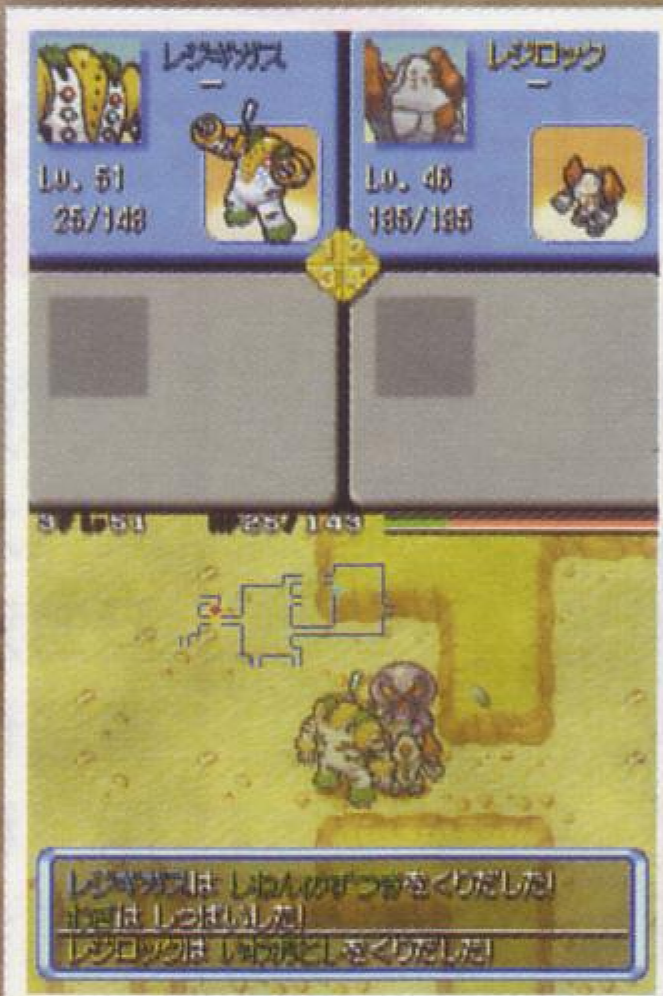


沙尘暴

北方的朋友们相信对沙尘暴并不陌生，沙尘暴一起天地间都是黄色的，这种天气在现实中基本是有害无益……

大漠黄沙

城市中的沙尘暴天气往往是因为植被遭到破坏，而游戏中则往往是出现在沙漠中，不过并不是有沙漠的地方就有沙尘暴，西部题材、战争题材的游戏中沙子大都安安静静地趴在地上；而大漠黄沙大都出现在东方题材的游戏中，烘托出那种“黄沙百万穿金甲，不破楼兰终不还”的豪迈。游戏界真正代表性的沙尘暴，仍然出现在重视天气的“《口袋妖怪》系列”，沙漠中几乎都是沙尘暴天气，进入战斗后只要出战的精灵不是钢、地、恶系，就会每回合都受到伤害，虽然不要命但能破除战术并且影响心情；而且沙尘暴不止在沙漠，任何场合下只要扬沙特性的精灵出场或者精灵使用沙尘暴技能，也瞬间飞沙走石，沙尘暴伤人就够受了，可偏偏沙漠里还有那么一群沙尘暴中提升回避率的沙隐特性精灵……话说这么几战下来，估计训练师头发里都是沙子了。衍生系列《口袋妖怪不可思议的迷宫》中，沙尘暴天气更讨厌，迷宫冒险不像口袋妖怪对战，每走一步都受到伤害，好在游戏还有自动回复HP的设定，不然真不让人活了……



▶《口袋妖怪迷宫》中的沙漠大探险。

番外篇·我们能否控制和利用天气

魔法控制天气的方法

在魔幻世界中发生任何事情都是不奇怪的，控制天气什么的自然也是小菜一碟。在游戏中常见的“风水火土”四元素魔法中，风系魔法可以说就是“天气型魔法”的代表了。从前面的介绍大家可以了解，风这种东西一旦狂暴起来可是翻脸不认人的，



▲阿琪同学告诉我们，风压下来也是很恐怖的。

让以攻击对手为目标的魔法师加以研究和利用后，简单的如小风化为利刃的“风刃”，复杂的如把人卷入风暴里折磨的“龙卷风”，变态的如让风的所有重量全压在人身上的“风压”，无疑会让惧风的人们听着就心惊胆战。“雷系”魔法通常自成一系，那个杀伤力甚至可以说是毁灭性的——N万伏的电压打到身上，谁受得了？本来杀伤力就不俗了，再化成“雷之刃”、“雷光拳”、“雷神之怒”什么的，且不论被打的对象是导体还是绝缘体，光是那个气势就让敌人不寒而栗了，就算强到BT的时之大晶灵这类BOSS，碰到恐怖的“雷神之怒”也只有被秒杀的份。至于其他的天气：暴雨给人的打击能力很有限，不过贝尔蒙特家族特别喜欢的“酸雨”对敌人的效果却是极其显著的（为什么他们自己不怕这么强酸的雨水）；暴风雪属于灾难性天气，把敌人冻成冰棍那就是轻松加愉快；阳光似乎是没什么攻击力，但《KOF》中大蛇同学那招近乎一击必杀的“阳光普照”，相信谁也不想吃一下吧？



▲报告称最近恶魔城长期受酸雨污染，现悬赏捉拿罪魁祸首贝尔蒙特一族。

非魔法的控制天气和利用天气



现实世界中很难控制天气尤其是灾难性天气，但游戏中的人们即使不用魔法也能制造天气，也利用“科技”来控制天气。《红警2》中盟军势力拥有天气控制器，可以制造出威力不在核弹之下的“闪电风暴”，瞬间将一片区域的敌人和建筑轰成渣；而在《合金弹头3》中，主角可以使用迷你版的“闪电风暴”，一团小小的乌云追着敌人用小型闪电往死里劈。就算天气不能控制，战略游戏中对天气的利用也是关系到战局发展的重要课题，此类游戏中往往都会有“一场战斗中每回合都会有不同的天气”这样的设定，“《超级大战争》系列”中几位指挥官干脆玩起了天气战，尤其是2代中奥拉夫的冰雪大反击，颇有莫斯科保卫战的气势。“孔明借东风”也是一大著名战例，几乎所有的三国游戏都能见到这一幕（虽然很多游戏中都把孔明当成能控制天气的神了）。还有一个典型例子是非战略游戏《口袋妖怪》，在不同的场景可能会有不同的天气，不同的天气则会对战斗中的精灵们造成不同的影响，使得《口袋妖怪》直接衍生出了天气战这一大战术系列。

■“《口袋妖怪》系列”非常著名的一场天气大战……



天气是温柔的，它可以让我们享受温暖的阳光和清新的微风，使我们的心情舒畅无比；天气也是狂暴的，它有时无视人们的哀求造成可怕的灾难。面对天气这位喜怒无常的“大神”，人们在敬畏其威力的同时，也在想着如何利用天气来对人们做贡献。假如未来有一天，科学技术发达到了一定地步，我们能够亲自控制天气的任何情况也说不一定。不过在人类能够控制天气之前，却已经不知不觉中改变了气候改变了天气，今年莫名其妙的气候就是在提醒我们：请尊重自然。





初音ミク Project DIVA 2nd

—— プロジェクト ディーヴァ セカンド ——

得益于初音未来的人气，再加上SEGA不俗的制作功力，前作不出预料获得了大成功。有了第一作的经验，SEGA这次可是驾轻就熟，加入更多讨好玩家的要素，无论是初音粉丝还是音乐游戏爱好者都不容错过。



文 乌冬　美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

初音未来 女歌手计划 2nd			
初音ミク Project Diva 2nd			
SEGA	MUG	2010年7月29日	日版
1人	6090日元	无对应周边	

节奏模式

(リズムゲーム)



和前作一样，节奏模式依然是本作的主体，因为玩法一目了然，这里就不作介绍了，并且这次还加入了教学，如果不明白的玩家，建议进入教学歌曲试一下，很快就能上手。

画面解说



歌曲名

分数

难度

当前Combo数。FINE和COOL的按键计入Combo。

歌能量槽。达成Combo时增加，失误时减少，当槽清空时挑战失败。能量槽外围的一圈为评价槽，评价槽越满过过后获得评价也越高。

按键符号。各符号对应按键可参考下表。

歌词

按键时机。当按键符号进入相应的位置按键即可。

道具。当装备道具时会在这里显示使用次数

符号说明

符号	对应按键
△	△/↑
○	○/→
×	×/↓
□	□/←
	△+↑
	○+→
	×+↓
	□+←
	长按△/长按↑
	长按○/长按→
	长按×/长按↓
	长按□/长按←

帮助道具

本作新加入的要素之一，在商店里除了可以买到服装和房间道具外，还有用来在节奏模式中支援玩家过关的帮助道具。帮助道具的使用方法为在进入歌曲按L键选择要装备的道具，这样道具就会自动在歌曲中发挥效果，但要注意一首歌只能装备一个道具，并且道具在歌唱完后即会消失（即使没用）。



道具名	效果
アシストシステム	当出现SAD、WORET时变为SAFE，但结果会变为CHEAP
コンボサポートシステム	3次机会当出现SAD、SAFE时变为FINE
コンボフォローシステム	5次机会当出现SAD、SAFE时变为FINE
コンボガードシステム	10次机会当出现SAD、SAFE时变为FINE
レスキューシステム	当歌能量槽清空时回复一半
リカバリーシステム	当歌能量槽清空时全回复

极限难度难点歌曲要点

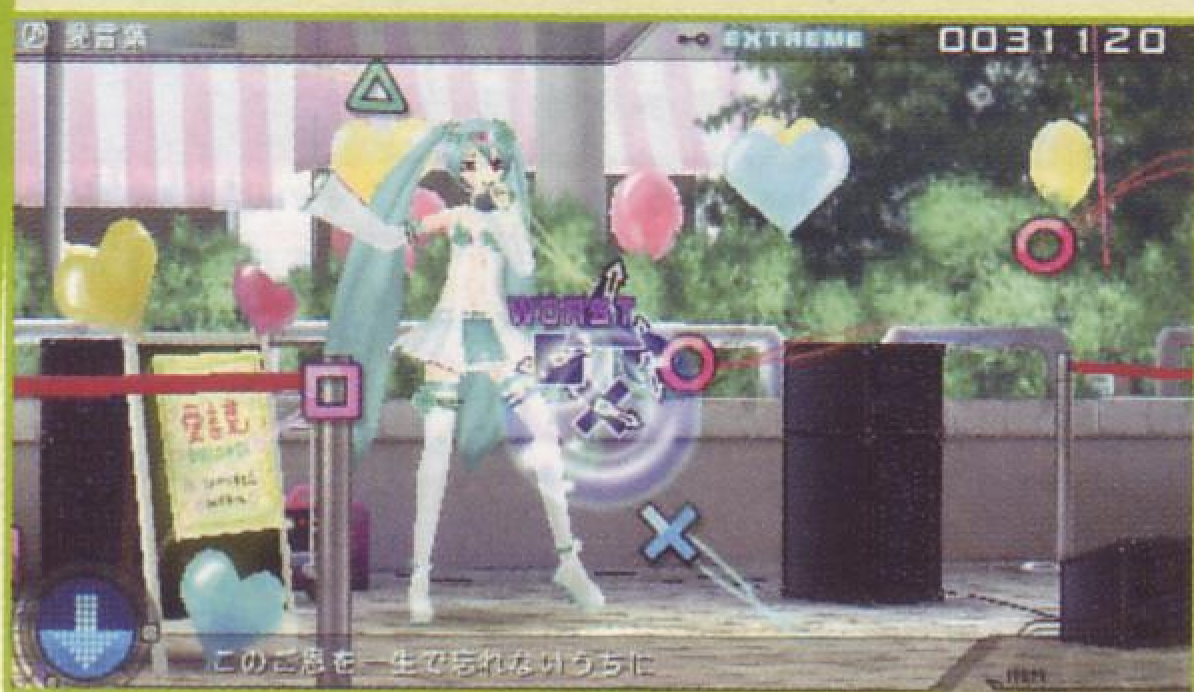
节奏模式刚开始时每首歌只有简单和普通难度，和前作一样，只要完成了普通难度后就会追加困难难度，而本作在完成困难后则还会追加新增的极限难度。极限难度的星数最少都在6星以上，有些即使使用道具也很难通过，下面给出比较典型的几首难曲的要点，方便大家参考。

magnet

节奏方面没有太难掌握的地方，但是按键经常变换这点比较烦，而且变化的模式也比较多，不好记忆。好在曲子不算太快，看清楚按键稳扎稳打还是可以完成的，还有错了后不要纠结在一个地方，立刻往后两个拍子的按键处重新累积Combo。

爱言叶

最难的地方还是进入演唱部分后不久的○×□△循环连打，这部分的按键呈菱形排列，迷惑性很大，只要错了一个后面的就会跟着错，最好是功能键和方向键并用，○×负责○×，←↑负责□△，掌握节奏后就不难通过，只要过了这里后面也就没难度了，可以尝试挑战全Combo。



Just Be Friends

整首歌的难度都比较高，包含了多按键变换、多模式的短连打交替等，其中最难还要数中间高潮部分的○□交替连打，连打后半段会快半拍，迷惑性非常强，还有记住连打完后紧接就是左方向的同时按键。

クローバー・クラブ

间奏部分的连打按键排列比较复杂，有不小的迷惑性，就算把歌曲听熟也很难保证不出错，最好能在到达这里之前的Combo都不断，这样即使有失误，也能依靠较高的能量槽撑过去。

ぽっぴっぽー

难点也在于按键变化比较频繁，即使听上去一样的小节也有可能出现不同按键，跟着节奏走很容易被迷惑，得看清楚再按，或者把按键变化模式记下也是一个不错的办法。



Promise

基本整首歌都在连打，主要难点集中在连打中按键的频繁变化，还有连打中夹杂长按键。不过按键的变化模式还是有规律可循的，只要集中掌握前半段，后半段也就不成问题了。



サイハテ

一开始就有单按键和同时按键的混合连打群，途中会多次切换按键种类，即使掌握了节奏也很容易出错，需要背谱，还有最好在演唱部分多累积点Combo来提升能量槽，因为后面还会出现几次混合连打。



こっち向いて Baby

歌曲本身的节奏比较快，按键的出现时间短，而且还有单按键和同时按键的混合连打和极短的长按键等需要有较快反应的按键种类。另外这首歌的长度在所有歌曲中也是数一数二的，需要长时间集中精神。



初音ミクの激唱

本作最难的歌曲，即使是困难难度也不容易过关，歌曲最难的还是高潮部分的高频率按键连打，这里也需要功能键和方向键并用才能通过，而且需要掌握好按键的频率，并且中途按键种类切换的时候需要慢半拍，否则容易导致频率不同步而被秒杀。



全歌曲出现条件

歌名	简单难度星数	普通难度星数	困难难度星数	极限难度星数	出现条件
Ievan Polkka	0	—	—	—	教学歌曲
ロミオとシンデレラ	2	3	6	7	初期歌曲
magnet	2	4	6	8	初期歌曲
爱言叶	1	3	5	7	初期歌曲
サウンド	2	4	5	8	初期歌曲
ココロ	1	3	5	7	《ロミオとシンデレラ》完成
Packaged	1	3	5	6	《magnet》完成
右肩の蝶	1	4	6	8	《爱言叶》完成
マージナル	2	5	6	8	《サウンド》完成
The secret garden	1	3	5	6	《ココロ》完成
Just Be Friends	2	4	6	8	《packaged》完成
ストロボナイツ	2	4	5	6	《右肩の蝶》完成



歌名	简单难度星数	普通难度星数	困难难度星数	极限难度星数	出现条件
クローバー・クラブ	1	3	5	7	《マージナル》完成
from Y to Y	2	4	6	8	《The secret garden》完成
ラブリスト更新中?	2	3	6	7	《Just Be Friends》完成
Yellow	2	3	5	7	《ストロボナイツ》完成
いのちの歌	1	3	4	6	《クローバー・クラブ》完成
Change me	1	3	5	7	《from Y to Y》完成
ぽっぴっぽー	2	4	6	8	《ラブリスト更新中》完成
カンタレラ	1	4	6	8	《Yellow》完成
初めての恋が终わる时	1	4	6	8	《いのちの歌》完成
荒野と森と魔法の歌	1	3	5	6	《Change me》完成
Dear cocoa girls	1	3	5	7	《ぽっぴっぽー》完成
巨大少女	1	3	5	7	《カンタレラ》完成
Dear	1	3	5	7	《初めての恋が终わる时》完成
ジェミニ	1	3	5	7	《荒野と森と魔法の歌》完成
VOiCE -DIVA MIX-	1	3	5	7	《Dear cocoa girls》完成

歌名	简单难度星数	普通难度星数	困难难度星数	极限难度星数	出现条件
ワールドイズマイン	1	3	5	7	《巨大少女》完成
ミラクルペイント	2	3	4	7	《Dear》完成
moon	2	3	5	7	《ジェミニ》完成
天鹅绒アラベスク	2	3	5	7	《VOiCE –DIVA MIX–》完成
Innocence	1	3	5	7	《ワールドイズマイン》完成
炉心融解	2	4	6	8	《ミラクルペイント》完成
ほんとは分かつてる	2	3	5	7	《moon》完成
メルト	2	4	5	7	《天鹅绒アラベスク》完成
恋色病栋	2	4	6	8	《Innocence》完成
ファインダー(DSLR remix – re:edit)	2	4	6	7	《炉心融解》完成
Promise	2	4	6	8	《ほんとは分かつてる》完成
みくみく菌にご注意	2	4	5	7	《メルト》完成
ハジメテノオト	2	4	5	7	《恋色病栋》完成
ハト	2	3	5	7	《ファインダ–(DSLR remix –re:edit)》完成
サイハテ	1	3	5	8	《Promise》完成
こっち向いてBaby	2	4	6	8	《みくみく菌にご注意》完成
カラフル×メロディ	2	4	6	8	《ハジメテノオト》完成
ダブルラリアット	1	4	6	8	《ハト》完成
みくみくにしてあげる【してやんよ】	2	4	5	6	前作就有的乐曲全NORMAL难度完成
初音ミクの激唱	2	5	7	9	本作新增的乐曲全NORMAL难度完成

DIVA房间
(DIVAルーム)

这个模式也就是前作的初音的房间，不同的是这次将每位角色的房间都划分了开来，并且追加了许多新功能，如闹钟功能，还有前作的PV欣赏功能也搬到了这里。房间和道具的出现条件可参考下表。

房间

名称	必要点数	出现条件
ミクルーム	—	最初持有
リンルーム	10000	《ココロ》NORMAL难度完成
レンルーム	10000	《右肩aの蝶》NORMAL难度完成
ルカルーム	10000	《Just Be Friends》NORMAL难度完成
カイトルーム	10000	《カンタレラ》NORMAL难度完成
メイコルーム	10000	《Change me》NORMAL难度完成
ネルルーム	10000	《巨大少女》NORMAL难度完成
ハクルーム	10000	《荒野と森と魔法の歌》NORMAL难度完成
咲音ルーム	10000	《Dear cocoa girls》NORMAL难度完成

房间主题

名称	必要点数	出现条件
サイバースポット	—	最初持有
インペリアルコート	20000	全乐曲EASY难度难度完成
キャンディハウス	20000	《ほんとは分かってる》NORMAL难度完成
シーサイドハウス	20000	《メルト》NORMAL难度完成
ミニスタジオ	20000	《恋色病栋》NORMAL难度完成
ジャパニーズキャッスル	20000	《ファインダー（DSLR remix – re:edit）》NORMAL难度完成
スクールハウス	20000	《みくみくにしてあげる【してやんよ】》NORMAL难度完成
チェリーブロッサム	20000	《初音ミクの激唱》NORMAL难度完成

房间道具(床)

名称	必要点数	出现条件
ハート型クッション	500	初期可购入
ネギ抱き枕	1500	《Innocence》HARD难度完成
チョークボード	500	《Dear》EASY难度完成
スタンド付きスピーカー	1500	《ぽっぴっぽー》HARD难度完成
ギターアンプ	500	《みくみく菌にご注意》EASY难度完成
シンセサイザー	1500	《ファインダー(DSLR remix – re:edit)》HARD难度完成
エレキギター	500	《巨大少女 EASY难度完成
观叶植物	1000	《Innocence》NORMAL难度完成
ミニ观叶植物	500	《Change me》EASY难度完成
サボテン	1000	《ハト》NORMAL难度完成
ゴーストツリー	1000	《The secret garden》NORMAL难度完成
クリスマスツリー	1000	《天鹅绒アラベスク》NORMAL难度完成
バランスボール	500	《ストロボナイツ》EASY难度完成
初音ミクPOP	1000	继承前作存档



房间道具(棚)

名称	必要点数	出现条件
お茶セット	1500	初期可购入
カンテラ	500	《innocence》EASY难度完成
キャンドルスタンド	500	《爱言叶》EASY难度完成
テーブルランプ	500	《ロミオとシンデレラ》EASY难度完成
ぶたの蚊取り线香	500	《Dear》EASY难度完成
ブラウン管テレビ	1500	《Promise》HARD难度完成
显微镜	500	《恋色病栋》EASY难度完成
黑电话	500	《サウンド》HARD难度完成
アクアリウム	1000	《みくみく菌にご注意》NORMAL难度完成
地球仪	1000	《ダブルラリアット》NORMAL难度完成
ジュエリーボックス	1500	《ロミオとシンデレラ》HARD难度完成
木雕りの熊	500	《ココロ》EASY难度完成
タコつぼ	500	《ダブルラリアット》EASY难度完成
鸟かご	500	《ジェミニ》EASY难度完成
电光揭示板	1000	《マージナル NORMAL难度完成
ブルーダイヤモンド	1000	《ファインダー(DSLR remix — re:edit)》NORMAL难度完成
实验器具	500	《ハジメテノオト》EASY难度完成
一眼レフカメラ	500	《ぽっぴっぽー》EASY难度完成
蓄音器	1000	《いのちの歌》NORMAL难度完成
饰り太鼓	500	《クローバー・クラブ》EASY难度完成
ターンテーブル	1500	《ミラクルペイント》HARD难度完成
トランプタワー	500	《ファインダー(DSLR remix — re:edit)》EASY难度完成
ブロックのロボット	1000	《ほんとは分かってる》NORMAL难度完成
ブロックのフラワー	500	《初音ミクの激唱》EASY难度完成
ピコピコハンマー	500	《サウンド》EASY难度完成
ハリセン	500	《Promise》EASY难度完成
おみくじの箱	1000	《天鹅绒アラベスク》NORMAL难度完成
ラッピングチョコ	500	《Yellow》EASY难度完成
ラッピングキャンディ	500	《カンタレラ》EASY难度完成
チューリップのプランター	500	《ミラクルペイント》EASY难度完成
樱の盆栽	1000	《ミラクルペイント》NORMAL难度完成
ミニ鲤のぼり	500	《炉心融解》EASY难度完成
バラのプランター	500	《右肩の蝶》EASY难度完成
スイカの置物	1000	《ラブリスト更新中?》NORMAL难度完成
ひまわりのプランター	500	《サイハテ》EASY难度完成
红叶の盆栽	1000	《The secret garden》NORMAL难度完成
ゴーストコフィン	1000	《メルト》NORMAL难度完成
パンプキンライト	500	《VOiCE —DIVA MIX—》EASY难度完成
赤い长靴	1000	《from Y to Y》NORMAL难度完成
ミニクリスマスツリー	1500	《サイハテ》HARD难度完成
ドッチボール	500	《メルト》EASY难度完成
ビーチボール	500	《こっち向いて Baby》EASY难度完成
ねんどろいど 初音ミク	2500	全乐曲HARD难度完成
ねんどろいど 镜音リン	2500	全乐曲HARD难度完成
ねんどろいど 镜音レン	2500	全乐曲HARD难度完成
ねんどろいど 巡音ルカ	2500	全乐曲HARD难度完成
ねんどろいど カイト	2500	全乐曲HARD难度完成
ねんどろいど メイコ	2500	全乐曲HARD难度完成
ねんどろいど 亚北ネル	2500	全乐曲HARD难度完成
ねんどろいど 弱音ハク	2500	全乐曲HARD难度完成
ねんどろいど 音メイコ	2500	全乐曲HARD难度完成

房间道具(壁)

名称	必要点数	出现条件
タペストリー	500	初期可购入
ルート39クラシックボード	500	《ロミオとシンデレラ》EASY难度完成
海贼旗	1500	《Change me》HARD难度完成
挂轴(弱)	500	《Packaged》EASY难度完成
习字(歌)	500	《ハト》EASY难度完成
振り子时计	1500	《カンタレラ》HARD难度完成
世界地	1000	《Packaged》NORMAL难度完成
星空のタペストリー	1000	《ジェミニ》NORMAL难度完成
お菓子な壁饰り	500	《マージナル》EASY难度完成
エスニックマスク	500	《いのちの歌》EASY难度完成
ホッケーマスク	500	《moon》EASY难度完成
壁挂けスピーカー	1500	《恋色病栋》HARD难度完成
壁挂け刀	1000	《ファインダー(DSLR remix — re:edit)》NORMAL难度完成
ネギの置物	1000	《みくみくにしてあげる【してやんよ】》NORMAL难度完成
バスケットゴール	500	《ほんとは分かってる》EASY难度完成
テンガロンハット	500	《天鹅绒アラベスク》EASY难度完成
オペラカーテン	1000	《カンタレラ》NORMAL难度完成
鹿の剥制	1000	《ワールドイズマイン》EASY难度完成
壁挂けキャンドル	500	《magnet》EASY难度完成
レコードディスク	500	《初めての恋が终わる时》EASY难度完成
ゴールドディスク	1500	《こっち向いて》Baby HARD难度完成
パネル(春)	500	《from Y to Y》EASY难度完成
パネル(夏)	500	《荒野と森と魔法の歌》EASY难度完成
パネル(秋)	500	《Just Be Friends》EASY难度完成
パネル(冬)	500	《The secret garden》EASY难度完成
ハイビスカスの壁饰り	1000	《moon》NORMAL难度完成
魔法の镜	1000	《ほんとは分かってる》NORMAL难度完成
ハト时计	1500	《VOiCE —DIVA MIX—》HARD难度完成
壁挂け照明	500	《Dear cocoa girls》EASY难度完成
壁挂けモニター	1500	《カラフル×メロディ》HARD难度完成
ワシの羽饰り	500	《カラフル×メロディ》EASY难度完成
コウモリの壁饰り	1000	《ワールドイズマイン》NORMAL难度完成
リース	1000	《ラブリスト更新中?》NORMAL难度完成
サンタの壁饰り	1000	《from Y to Y》NORMAL难度完成
フラワーバスケット	500	《ラブリスト更新中?》EASY难度完成
メモリチップ	500	《ぽっぴっぽー》EASY难度完成
ブロック型テレビ	1000	《ストロボナイツ》NORMAL难度完成
イラストポスタ—1	1000	全乐曲NORMAL难度完成
イラストポスタ—2	1000	全乐曲NORMAL难度完成
イラストポスタ—3	1000	《Yellow》NORMAL难度完成
イラストポスタ—4	1000	《炉心融解》NORMAL难度完成
イラストポスタ—5	1000	《初音ミクの激唱》NORMAL难度完成
イラストポスタ—6	1000	《Just Be Friends》NORMAL难度完成
イラストポスタ—7	1000	《カラフル×メロディ》NORMAL难度完成
イラストポスタ—8	1000	《爱言叶》HARD难度完成
イラストポスタ—9	1000	《巨大少女》NORMAL难度完成
イラストポスタ—10	1000	《巨大少女》HARD难度完成
イラストポスタ—11	1000	《荒野と森と魔法の歌》HARD难度完成
イラストポスタ—12	1000	《Dear cocoa girls》HARD难度完成

全服装出现条件



初音未来

名称	必要点数	乐曲	条件
初音ミク オリジナル	0	初期拥有	—
ヴィンテージドレス	15000	ロミオとシンデレラ	NORMAL难度完成
初音ミク 蝶	15000	magnet	NORMAL难度完成
スピリチュアル	20000	爱言叶	HARD难度完成
おさんぽスタイル	15000	サウンド	NORMAL难度完成
みくずきん	15000	クローバー・クラブ	NORMAL难度完成
イエロー	20000	Yellow	NORMAL难度完成
ジャー★ジ	15000	ぽっぴっぽー	NORMAL难度完成
ノーブル	15000	カンタレラ	NORMAL难度完成
パウダー	15000	初めての恋が终わる时	NORMAL难度完成
ナチュラル	20000	巨大少女	NORMAL难度完成
ホワイトワンピース	15000	Dear	NORMAL难度完成
エールダンジュ	15000	VOiCE –DIVA MIX–	NORMAL难度完成
スペイシーナース	15000	恋色病栋	NORMAL难度完成
初音ミク キュート	15000	Promise	NORMAL难度完成
エンジェル	15000	ハジメテノオト	NORMAL难度完成
サイハテミク	20000	サイハテ	NORMAL难度完成
ピンクポップス	15000	こっち向いてBaby	NORMAL难度完成
ピンクポップスAS	15000	こっち向いてBaby	NORMAL难度完成
カラフルドロップ	20000	カラフル×メロディ	NORMAL难度完成
∞	20000	初音ミクの激唱	NORMAL难度完成
初音ミク スイムウェアB	50000	全乐曲	HARD难度完成
メイコスタイル	10000	ミラクルペイント	HARD难度完成
リンスタイル	10000	いのちの歌	NORMAL难度完成
スペチャン5	10000	みくみくにしてあげる【してやんよ】	HARD难度完成
スペチャン39	10000	みくみくにしてあげる【してやんよ】	NORMAL难度完成
ガリア军第7小队	10000	荒野と森と魔法の歌	NORMAL难度完成
チア	10000	Dear cocoa girls	NORMAL难度完成
プラグイン	10000	マージナル	HARD难度完成
ゴシック	10000	天鹅绒アラベスク	HARD难度完成
プリンセス	10000	ワールドイズマイン	HARD难度完成
ミコ	10000	いのちの歌	HARD难度完成
にゃんこ	10000	ハト	HARD难度完成
ねむねむ	10000	マージナル	NORMAL难度完成
ハートハンター	10000	ワールドイズマイン	NORMAL难度完成
ボーカル	10000	packaged	NORMAL难度完成
パンク	10000	ストロボナイツ	HARD难度完成
ダンサー	10000	ラブリスト更新中?	HARD难度完成
スター	10000	packaged	HARD难度完成
フェアリー	10000	みくみく菌にご注意	NORMAL难度完成
スクール	10000	The secret garden	HARD难度完成
スノウ	10000	ストロボナイツ	NORMAL难度完成
アラビアン	10000	天鹅绒アラベスク	NORMAL难度完成
みやび	10000	みくみく菌にご注意	HARD难度完成
チャイナ	10000	ラブリスト更新中?	NORMAL难度完成
マジシャン	10000	ミラクルペイント	NORMAL难度完成
ホワイトドレス	10000	メルト	NORMAL难度完成
パイレーツ	10000	ハト	NORMAL难度完成
VNO2	10000	moon	NORMAL难度完成
ギャラクシー	10000	moon	HARD难度完成
初音ミク スイムウェアS	30000	メルト	HARD难度完成
初音ミク スイムウェア	30000	全乐曲	NORMAL难度完成
ハツネミク	10000	The secret garden	NORMAL难度完成
P–スタイルPB	10000	全乐曲	EASY难度完成
P–スタイルCW	10000	全乐曲	EASY难度完成
P–スタイルIS	10000	全乐曲	EASY难度完成
P–スタイルRP	10000	全乐曲	EASY难度完成
P–スタイルLP	10000	全乐曲	EASY难度完成
P–スタイルFB	10000	全乐曲	EASY难度完成
P–スタイルMG	10000	全乐曲	EASY难度完成
P–スタイルCG	20000	全乐曲	EASY难度完成

镜音铃

名称	必要点数	乐曲	条件
镜音リン オリジナル	0	初期拥有	—
アシンメトリーR	15000	ジェミニ	NORMAL难度完成
リアクター	20000	炉心融解	NORMAL难度完成
EoEスタイル	20000	炉心融解	HARD难度完成
镜音リン キュート	15000	Promise	NORMAL难度完成
チアフルキャンディ	20000	カラフル×メロディ	NORMAL难度完成
镜音リン スイムウェアT	50000	全乐曲	HARD难度完成
镜音リン スイムウェア	30000	全乐曲	NORMAL难度完成





镜音莲

名称	必要点数	乐曲	条件
镜音レン オリジナル	0	初期拥有	—
パンキッシュ	15000	右肩の蝶	NORMAL难度完成
スクールジャージ	15000	右肩の蝶	HARD难度完成
アシンメトリーL	15000	ジェミニ	NORMAL难度完成
镜音レン スイムウェアWS	50000	全乐曲	HARD难度完成
镜音レン スイムウェア	30000	全乐曲	NORMAL难度完成

巡音流歌

名称	必要点数	乐曲	条件
巡音ルカ オリジナル	0	初期拥有	—
巡音ルカ 华	15000	magnet	NORMAL难度完成
シフォンワンピース	15000	Just Be Friends	NORMAL难度完成
フロイライン	15000	Just Be Friends	HARD难度完成
ハードロック	15000	ダブルラリアット	NORMAL难度完成
VFスーツ	20000	ダブルラリアット	HARD难度完成
巡音ルカ スイムウェアP	50000	全乐曲	HARD难度完成
巡音ルカ スイムウェア	30000	全乐曲	NORMAL难度完成

KAITO

名称	必要点数	乐曲	条件
カイト オリジナル	0	Yellow	NORMAL难度完成
クラシック	15000	カンタレラ	NORMAL难度完成
キャンパス	15000	ほんとは分かってる	HARD难度完成
ネコサイバー	15000	ハジメテノオト	HARD难度完成
カイト スイムウェアV	50000	全乐曲	HARD难度完成
カイト スイムウェアV AS	50000	全乐曲	HARD难度完成
カイト スイムウェア	30000	全乐曲	NORMAL难度完成

MEIKO

名称	必要点数	乐曲	条件
メイコ オリジナル	0	from Y to Y	NORMAL难度完成
ふわふわコート	15000	from Y to Y	HARD难度完成
スカーレット	15000	Change me	NORMAL难度完成
モダンガール	15000	Change me	HARD难度完成
モダンガール AS	15000	Change me	HARD难度完成
メイコ スイムウェアB	50000	全乐曲	HARD难度完成
メイコ スイムウェア	30000	全乐曲	NORMAL难度完成

亚北音留

名称	必要点数	乐曲	条件
亚北ネル オリジナル	0	巨大少女	NORMAL难度完成
エスニック	20000	巨大少女	HARD难度完成
亚北ネル スイムウェア	50000	全乐曲	HARD难度完成

弱音白

名称	必要点数	乐曲	条件
弱音ハク オリジナル	0	荒野と森と魔法の歌	NORMAL难度完成
サイバーダイブ	20000	荒野と森と魔法の歌	HARD难度完成
弱音ハク スイムウェア	50000	全乐曲	HARD难度完成

咲音MEIKO

名称	必要点数	乐曲	条件
咲音メイコ オリジナル	0	Dear cocoa girls	NORMAL难度完成
ブラックワンピース	20000	Dear cocoa girls	HARD难度完成
咲音メイコ スイムウェア	50000	全乐曲	HARD难度完成



玩后感



游戏的完成度非常高，众多新歌曲和新服装让人沉迷其中，另外系统方面也有明显的改进，人性化了不少。PV的华丽程度有增无减，导致影响按键时机的掉帧现象仍然存在，不过对于各位葱娘粉丝来说，这些都是可以靠“爱”去克服的。

Fate EXTRA

フェイト／エクストラ

文 白菜 美编 Juxi

攻略透解 GUIDE THROUGH

Type-Moon的RPG第一作。游戏在前期技能未完全解锁，且敌方情报收集不完整时很容易给初上手的玩家带来"死记硬背游戏"的感觉，从而让一些玩家在序盘就放弃这个游戏。但是中盘之后敌方的行动模式大幅增加，使得难度提升也非常大，即使选用Saber一个不小心也会死得很惨。在BOSS战时更是要讲究策略，不然高攻的对手绝对让你不好受。

推荐度 B

POCKET HALO 光环视频收录

PLAYSTATION PORTABLE

Fate/新章			
Fate/EXTRA			
MMV/Type-Moon	RPG	2010年7月22日	日版
1人	6279日元	无对应周边	

系统解析

操作方式

非战斗部分

方向键/滑杆	人物移动
○	确认/对话/调查/使用道具
□	开启移动菜单/开启快捷菜单/文章履历
△	开启主菜单/文章快进
×	取消/视角复位
L	旋转视角
R	旋转视角
Select	切换地图显示方式

战斗部分

方向键	选择行动方式
○	确认/使用道具
□	开启快捷菜单/选择技能
△	–
×	取消

设施

小卖部

位于学校B1F，可以购买各种消耗道具和装备。

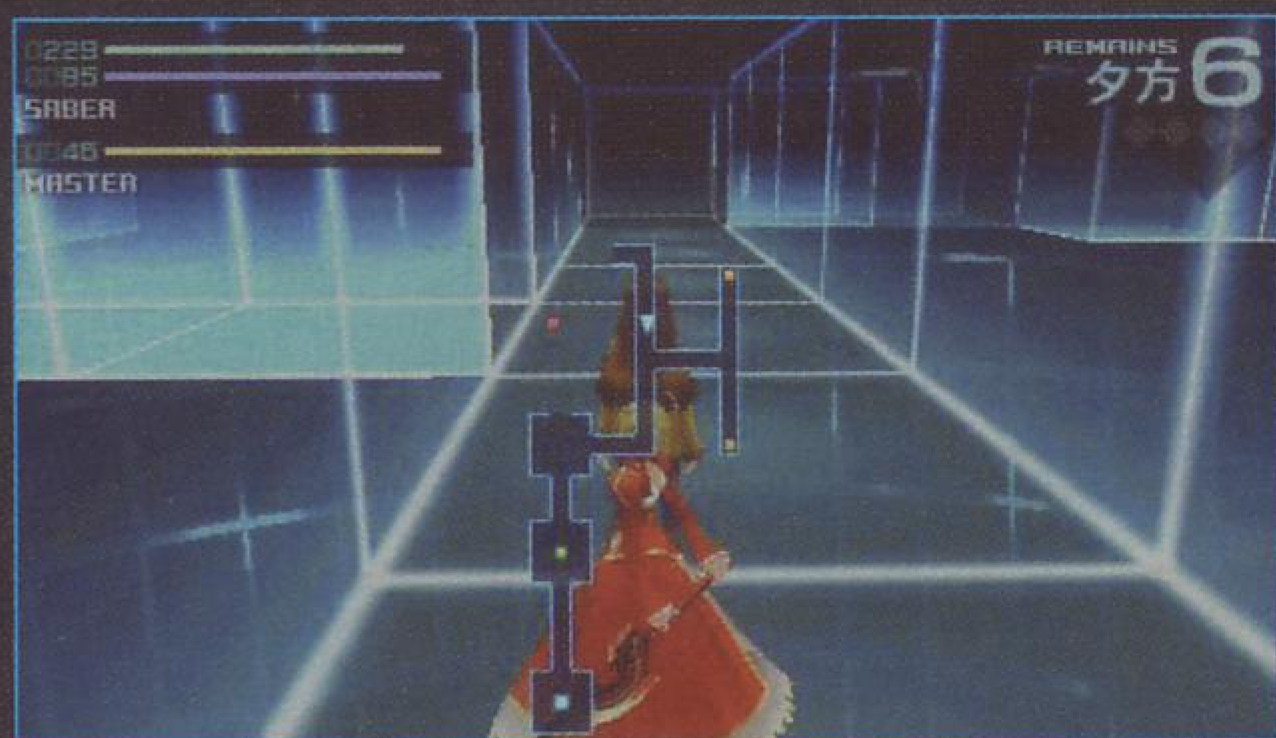
教会

消耗升级时取得的SP点数，强化从者的各项能力。Saber应以强化筋力和耐久为主，Archer应以强化耐久、敏捷和魔力为主，Caster则应强化敏捷和魔力为主。不断消耗SP点数强化可以逐渐将从者的技能解锁。

月想海

学校1楼走廊尽头的紧急出口，战斗与探索的场所。月想海最好每天都进入一次，即使没有宝箱入手，提升自己与从者的等级也是不可懈怠的。另外多与敌人对战可以慢慢累积敌人的情报，继承这一点对于二周目的流程来说是非常重要的。

月想海中的地图会根据玩家的通过路线来慢慢开放，不过一些迷宫中含有隐藏通路，因此探索的时候最好是沿着墙走。在晚上的总结画面中，如果在地图全开的情况下发现地图走遍率或是宝箱收集率并非100%，就说明还有隐藏通路没有被发现。



月想海中敌人的大致行动模式会收录在后面的攻略中，其中A代表ATTACK，G代表GUARD，B代表BREAK，三种行动相克方式会在之后进行介绍。另外S代表SKILL，E代表EXTRA（宝具），W代表WAIT（等待，之后会有特定的敌人进行这个行动）。

PS：地图解析

地图上标示的红色点为敌人，橙色点为宝箱，绿色圆点为回复点，紫色点为机关，绿色方点为出口，蓝色点为入口。

剧情发展方式

故事的进展主要通过与重要角色对话来推动。头上带有黄色对话框的角色就是重要角色，看见后一定要上前进行对话。与一般角色或是重要角色对话，都会在字里行间穿插着颜色不同的关键词，基本上都是在提醒玩家现在应该去的地方或是找的人。即使是不懂日文的玩家，光靠辨认关键词应该也可以顺利发展剧情。需要调查的重要物品也会标示出黄色的对话框。

在与对手进行决战的前六日延缓期间中，每次进入月想海就会消耗一天的时间。在此之前请确认已经将当天所有在校的剧情都发展完毕。

在月想海中，除了击倒敌人提升实力以外，最重要的就是要找到两个暗号键，这是参加决战的资格认证。因此不要放过地图的每一个角落，仔细搜查吧。

战斗系统

我方与敌方主要采取的行动方式分为三种，分别为ATTACK（攻击）、GUARD（防御）和BREAK（崩防），三种行动方式之间形成包剪锤的相克关系，ATTACK<GUARD<BREAK<ATTACK。每个回合必须事先安排6次行动，安排结束按○确认后，英灵将彻底执行你的指令。连续使用克制对手的行动时，将会形成CHAIN。CHAIN达到3次时，就会额外追加一次攻击，这次攻击将会必定命中毫无防备的对手。另外攻击性技能可以克制所有通常行动，当危险的状况下无法确定对手的行动方式时，可以用攻击技能覆盖掉对手这次行动。攻击和崩防指令相杀时，有可能无伤也可能双方都受伤，受伤的程度根据双方的攻击力决定。



三回連続で攻撃に成功すると、EXTRAターンが発生し、無防備の相手に追加で攻撃が出来ます。

战斗的关键就在于尽可能选择克制对手的行动。为此必须先行了解对手的行动模式。与一种敌人战斗的次数越多，敌人所采取的行动模式就会越来越详细地表现在战斗画面下方，此时只要选择对应的行动就好。正文的攻略部分将会附上流程中全敌兵的行动模式，大家可以自行参考。但游戏中盘开始，敌兵的行动模式会突然大幅增加，攻略中收录的部分也会有无法涵盖的状况，还请谅解。

面对最大的对手——魔术师与英灵时，把握对手行动模式的关键在于事前情报的搜集量。画面右上角一共有4个Matrix标示，每掌握一个情报就会有一个标示亮起。在决战之前的延缓期间中最多可以使3个标示亮起，而决战当日在私人房间中经过情报整理，就可以让第4个标示亮起。等到所有标示亮起的时候，不仅能够最大程度预测对手英灵的行动，甚至连对手的宝具发动也能够预测并回避。我方的宝具一开始是无法使用的，要等到剧情进展到五回战最后才行，玩家们不要焦急。



情報マトリクスを入手すると画面右上に wiseup マークが表示され、マトリクスアイコンが1つ点灯します。



详细攻略

注 游戏秉承了TM作品的一贯风格，拥有许多根本不讲道理的死亡直通车，从选项上非常难以判断。因此玩家最好多准备几个记录以防万一。参看这篇攻略进行游戏的玩家，在选项上尽量根据本文提供的选项来选择，特别是本文将选项特意写出来的情况下，请尽量遵守，否则随时会有Game Over的可能性。因为篇幅限制，本文仅以Saber线进行攻略。剧情简述中含有剧透，请谨慎阅读。

序

剧情简述

我过着的只是极为平淡的生活，但如果你坚持想要听听的话……

今日也和往常一样。我的好友——月海原学院的学生会长柳洞一成在校门检查大家的着装。间桐慎二今日也依旧不自然般地受女生欢迎，很遗憾这个自大、目中无人、充满莫名其妙优越感的家伙竟然是我的友人。随着铃声响起，藤村老师进入了教室，然后如往常一般一头撞在了教室的讲台上。在走廊遇到了今天才到任的葛木老师。虽然我听不太明白他说的那些意义不明的话，不过有一点我很确信，大概曾有一瞬，他是真的想要杀掉我。



第二天慎二看起来有些忿忿，打听之下察觉到他与一名叫远坂凛的女学生之间似乎发生了矛盾。来到楼顶见到了学院中大家的偶像远坂凛，不过她在某种意义上也跟昨天的葛木老师一样有些难以理解。正在我纳闷的时候，红衣女子一瞬间从我眼前消失，取而代之是一成出现在我面前，催促着一般学生放学后要赶快回家。人又怎么会凭空消失？看来我今天太累了，还是早点回去休息吧。

第三天，班里来了一位转学生，名叫雷奥纳尔多・比斯塔里奥・哈维。他强烈的气场与自信自然引起了慎二的不满，不过雷奥似乎并没有在意慎二。午后来到教会前的花坛处，映入眼中的是站在中央的葛木老师，以及无数学生的——尸体？在我还未搞清状况之前，便被“什么东西”给一击弄晕了过去。醒来之后，葛木老师与尸体全部不知所踪。之前这些都是错觉吗？我只是一个平凡的人，平凡的日常生活又怎么会出现这种离奇的事情？总而言之别想太多，先回去休息吧。

第四天，就在中午的课程即将结束之际，雷奥突然站了起来，与大家道别之后，头也不回就走出了教室。上课途中学生向全班同学道别后离开教室，而包括藤村老师在内竟然没有一个人上前阻止，甚至是询问也没有过，仅仅是当做什么事都没发生过那样，继续着教学，这就是我所熟悉的，平淡而波澜不惊的日常生活。

因此才更显得那么地不自然。

一定有哪里不对劲！陷入思考的我，忽然察觉到一个难以置信的问题：我，是谁？

我无法回想起名字等一切有关自己的情报，这着实让我感到惊恐。来到1楼遇到了早前跟大家道别的雷奥，也许他就是知道我真实情报的人，我不能就这样看着他走掉。也许现在回头，将疑问束之高阁，我就能回到平淡且对一切都不抱有怀疑的日常。但既然疑问已经产生，我已不能这样浑浑噩噩地生活下去。凝视真实的瞬间，出现在我眼前的是昏暗的——通向命运之路。接着一具奇妙的人偶出现在我的眼前。此乃我的剑，亦为我的盾，作为Master候补的我，此刻无暇也无需考虑这番话的意义，要开拓自己的命运，只能前

进。

来到了前路的终点，这里是被称为教会的地方。环顾四周发现一名男子躺在地上，一动不动，触手冰凉。就在我惊愕之际，男子旁边半跪着的人偶突然站起，并向我发动了攻势。毫无还手之力，我轻易便倒在了教会冰冷的地板上。

我就要死去了。毫无疑问这就是我的真实，而我没有足够的力量去开拓它。但我没有畏惧，只是有一点后悔——直到最后，我依然不知道自己的名字……这就是我平淡故事的最后一幕，那么你的故事呢？也说给我听听看吧。

“他的故事就此落幕，那么你呢？你所希望的力量又是什么呢？”

似曾相似的风景，记忆中鲜明的不谐和音。这里（曾经）是我所熟知的月海原学院，（记忆中的）好友柳洞一成仍然在校门口检查风纪。然而早已察觉到异状的我，已不会再限于这虚伪的日常之中。放学后，尾随雷奥与同班同学的身影成为我打破现状的契机。

踏上命运之路，以人偶为武器，最终我来到了被世俗称为“教会”之地。环顾四周发现一名男子躺在地上，正是之前追赶着雷奥的我的同学。他一动不动，触手冰凉。就在我惊愕之际，在他旁边半跪着的人偶突然站起，并向我发动了攻势。毫无还手之力，我轻易便倒在了教会冰冷的地板上。

直到此刻，我才发现四周全是月海原学生的尸体。他们都跟我一样，想要掌握真实而来到这里，最后却无能为力地在此凋零。那么我呢？我也要和他们一样步上末路么？

别开玩笑了！怎么能就这样结束？现在瘫软在地板上的这双手，还一次都没有以自己的意识战斗过啊！



“嗯！即使身临死亡之渊，怀抱着恐惧、压抑着恐惧也要坚持战斗！实在是精彩，说得不错啊，无名的路人哟。你的这份意愿，即使世界置之不理，朕也不会忽视的！紧握双拳，抬起头来——你的命运并未完结，而是将从现在开始转动！”

光柱倾洒而下，一名红衣女性出现在眼前。外表虽然与人类无异，然而却让我清楚地感觉到一股超越一切的人外之力。“你就是朕的奏者（Master）吗？”得到肯定的答复之后，红衣少女赐予了我驱使她的资格，同时我的左手上出现了某种奇妙的纹章。虽然目前完全搞不清楚状况，不过身后虎视眈眈的人偶似乎不会给我多少整理的时间。转眼之间，之前几乎置我于死地的人偶在少女的剑下化为残渣，此刻一直以来引导我的声音说出了“圣杯战争”这一词汇。

圣杯战争——围绕着能够实现一切的圣杯，魔术师们驱策着从者相互厮杀，最终留下一个人君临顶点的战争。眼前的少女便是我的从者，而左手上不断带给我痛楚的刻印就是圣杯战争的资格证“令咒”，使用令咒可以拥有三次对从者的“绝对命令权”，但是失去所有令咒的主人将会死亡……

到此为止，烙上令咒以来持续带来的痛楚终于超过了临界值，我的眼前一片苍白，瘫软在地上。就在我的意识沉眠前一刻，脑海中再次响起那神秘的声音：

“圣杯战争现在正式开始。电子世界的魔术师们哟，以你们自身来验证自己便是最强之人吧。”

流程

- 前往2—A教室。
- 2—A教室中与男性学生对话。
- 2楼走廊与新闻部部长对话。
- 1楼走廊发生剧情事件。
- 弓道场与藤村大河对话，选择“归る”。
- 2楼走廊与新闻部部长对话。
- 前往楼顶发生剧情事件。之后选择“归る”。
- 2楼走廊与新闻部部长对话。
- 前往花坛发生剧情，之后选择“归る”。
- 2楼走廊与新闻部部长对话。
- 前往图书室调查书架。
- 1楼发生剧情。
- 调查雷奥消失的墙壁，选择“真実に目を凝らす”
- 选择从者（“剣を携えた男装の少女”→Saber；“赤い外装に身を包んだ武人”→Archer；“妖艳な半兽の女性”→Caster），选择性别，输入姓名。
- 1楼追赶雷奥与NPC前往消失的墙壁处，调查雷奥消失的墙壁，选择“真実に目を凝らす”。
- 笔直前进后发生剧情，进入教学模式。
- 与人偶对战（必败）。
- 依次选择“あきらめない”与“まだ、あきらめない”。

Status
MASTER LEVEL 02
黒桐　鮮花
MP 0045/0045
スキルポイント 3 SP
経験値 10 EXP
次レベルまであと 40 EXP
EQUIP
女子学生服
未装備
令呪確認　サーヴァント切替え

一回战

开幕

残余人数 128人

剧情简述

红衣少女的出现使我认识到之前发生的一切并非梦境。在少女的讲解下，我大致上明白了所谓圣杯战争的概要。这位红衣少女似乎是历史上比较知名的某位英雄，借由圣杯之力使其存在重现于此的英灵，作为从者帮助我取得圣杯战争的胜利。为了减轻召唤英灵时的负担，所有的英灵都有着各自的阶职，魔术师只能召唤出对应其阶职的英灵。如今成为我的从者的红衣少女的阶职便是Saber（剑士），因此以后我便称呼她为Saber。接着间桐樱进入了保健室，并将我的名字与记忆交还了我——原来在失去姓名和记忆的情况下，被放置在虚拟的校园生活之中还能觉醒自己的身分，似乎就是突破预选参加正式战争的条件。然而名字虽然已经能够想起，但记忆方面却依然一片空白，这一点似乎连这位名叫“间桐樱”的AI也无能为力，这已经超出了她的管辖范畴。同时交给我的还有一个携带端末机，之后有关圣杯战争的情报都会储存在这里。傍晚与言峰神父相遇，了解了圣杯战争的具体进程——每周将会进行一场与对方魔术师的战斗，连胜7场之后就能得到最终的胜利。每次进行战斗前将有6天的准备时间，用以布置战术或是收集情报。要事交代完毕之后，言峰神父交给我私人房间的认证钥匙，并将在明天安排出我的对战对手。



第二天来到公告板前，确认了我的第一战对手是间桐慎二。傍晚得到了系统的通知，说是第一暗号键已经在月想海中生成。询问了言峰神父，原来在6日的准备期间内，Master必须要凑齐两个暗号键才有资格进行决战。既然知道了这点，事不宜迟就赶紧前去寻找吧。

来到月想海后，慎二命令他的从者向我发起了攻击，不过仅仅三回合就遭到系统侧的强制终止。不过这已经给我们带来了他的从者的一些基本情报，对于5天后的决战一定会起到一定的帮助。

第三天，在2楼的图书室前，慎二这个大嘴巴将自己从者的情报透露给了远坂凛，真是得来全不费工夫。

第四天，我遇到了雷奥，以及他的从者“高文”——亚瑟王的圆桌骑士之一，单论力量在亚瑟王之上，而手中的所持的圣剑甚至被誉为与亚瑟王的圣剑拥有同级的威力。阶职不管怎么看都是Saber，是一个爽朗而认真的青年。而雷奥也毫不忌讳地将其名字告诉了我，看来这就是他绝对的自信。得到第二暗号键生成的消息后前往月想海，寻找暗号键的同时也找到了慎二藏起来的情报，之后在与慎二的对战中也验证了情报的正确性。

第五天前往月想海的入口被慎二那家伙给封锁了起来。之后我前往慎二的桌子处和保健室便轻易地找到并消去了两个魔法阵。

到了倒数第二天，慎二又在月想海第2层搞了个什么“寻宝”程序进去，似乎他们找到的宝物越多，对方的从者就会越强。而我方的Saber似乎也对财宝很感兴趣。顺利地比对手拿到更多的宝藏后，慎二恶狠狠地离去了，我们也满足地离开了月想海，养精蓄锐做好了最终的准备。

决战当日，在私人房间整理了对手的情报，得知慎二的从者原来竟然是弗兰西斯·德雷克爵士——身名远扬的海盗与冒险家，同时也是击败了西班牙无敌舰队，使得英国成为海上霸主的最大功臣。以暗号键通过认证之后，进入用具室见到了慎二与他的从者。免不了听慎二废话一番之后，战斗正式打响。

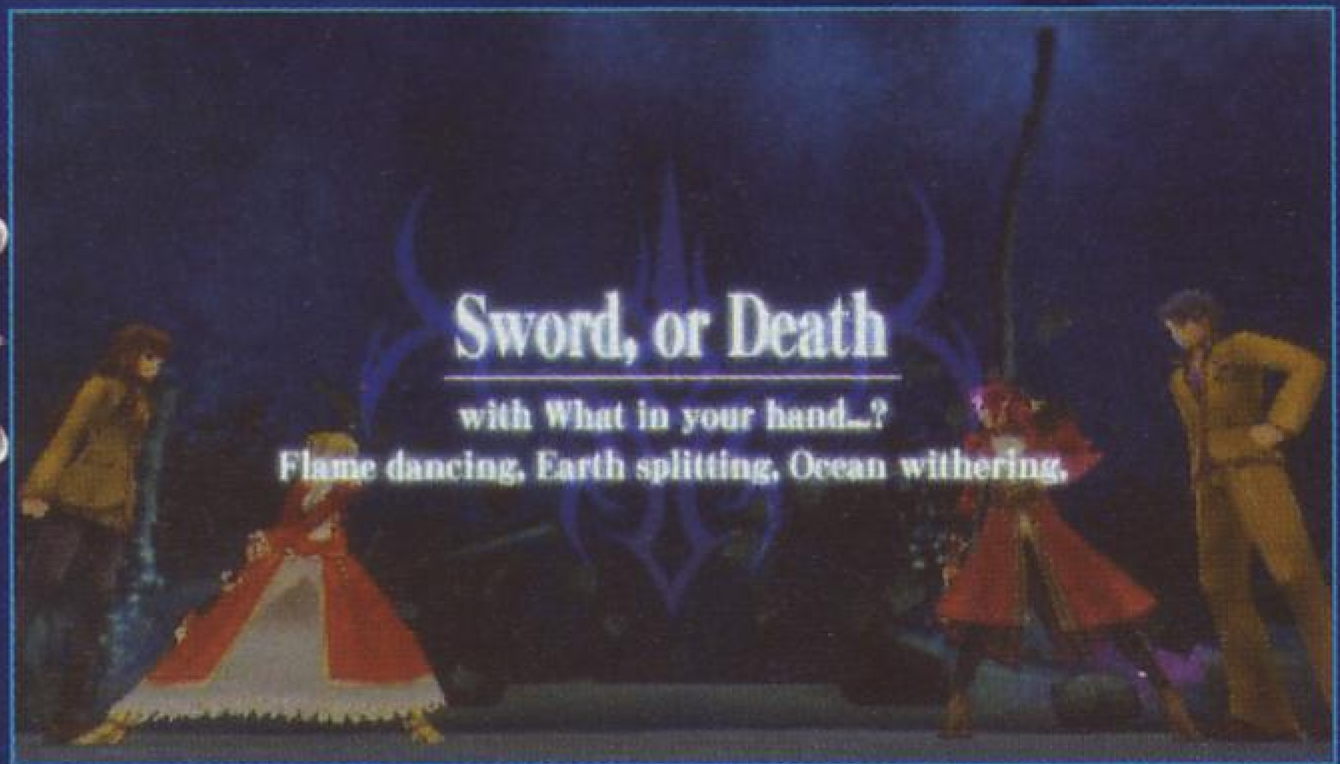


多亏事前情报准备得充足，最终毫无悬念地赢下了慎二。不过慎二到最后还是死要面子，还在说些不着边际的傻话，最后与他的英灵一起消亡在这个电脑空间中。



流程

- 楼顶与远坂凛对话。
- 1楼与言峰神父对话。
- 1楼与藤村大河对话，选择“いいですよ”（老虎任务01）。
- 调查2楼2–B教室，进入私人房间。
- 调查1楼的紧急出口，进入月想海。
- 前往2楼公告板前发生剧情。
- 2楼与言峰神父对话。
- 1楼与间桐慎二对话。
- 保健室与间桐樱对话。
- 进入一の月想海第1层。
- 第1层深处发生剧情，与慎二战斗（三回合后强制结束）
- 一の月想海第1层全走遍，得到第一暗号键后离开。
- 2楼图书室前发生剧情。
- 2楼图书室与慎二对话。
- 1楼走廊与言峰神父对话（教会利用可能）。
- 与藤村大河对话，选择“まあ、いいですよ”（老虎任务02）。
- 前往教会发生剧情，离开教会时发生剧情。
- 进入一の月想海第2层。
- 按下开关解除屏障。
- 进入深处发生剧情，找到“古ぼけた手记”。按下开关解除屏障。
- 与慎二战斗（三回合后强制结束）。
- 一の月想海第2层全走遍，得到第二暗号键后离开。
- 调查月想海入口发生剧情。
- 先后调查2–A慎二的桌子、保健室门口消去魔法阵。
- 前往月想海入口发生剧情。
- 与藤村大河对话。
- 前往月想海入口发生剧情，进入月想海第2层。
- 决战当日，在私人房间进行情报整理，依次选择“クラシックな二丁拳铳”→“船”→“フランシス・ドレイクだ”。
- 1楼用具室前与言峰神父对话，选择“斗技场へ赴く”。
- 决战。



月想海情报

一の月想海 第1层

敌人

KLEIN	
行动模式	B B A B B A
	B B G G B B
	B B B B B B

INSPIRE	
行动模式	A G G G A G
	G G B B G G
	G G G G G G

CRIX	
行动模式	A A B B B A
	A B B B A A
	B A B B A A

获得物品

- エーテルの欠片
- 300PPT
- 凤凰のマフラー
- 竹刀(老虎任务道具)
- トリガーコードアルファ

一の月想海 第2层

敌人

VIPER	
行动模式	G B G B G B
	G B B B G G
	G G B B G B

CLUSTER HORN	
行动模式	A G B A G B
	G B A G B A
	B A G B A G

获得物品

- 1000PPT(隐藏通路)
- みかん(老虎任务道具)
- リターンクリスタル(隐藏通路)
- 古ぼけた手记(隐藏通路)
- 圣者のモノクル(隐藏通路)
- 守り刀
- トリガーコードベータ

决战

RIDER（HP3094）			
行动模式（通常）	G A G A G A	行动模式（HP900以下）	A G B A B E
	A G A G A G		G G A A A E
	A B A B A B		A B B G G E
	B A B A B A		A B B B B E
	S B A B A B		B A A B G E
	S G A G A G		B A G G A E
	G A S A G A		G G G A G E
	B A S A G A		G G G B A E
	B A S A B A		
	G A S A B A		

行动说明

比较简单的第一战。开场第一击通常会使用辅助技能提高自己的攻击力，如果技能被打断则会一直重复这一步骤，不会使用攻击性技能。HP900以下时最后一次行动必定是宝具攻击，中断不了就选择防御吧。



二回战

开幕

残余人数 64人

剧情简述

来到公告板前，得知新的对手名为“萨·丹·布拉克莫亚”，而他本人则是看起来白发苍苍的老人——但并没有任何年老力衰的感觉，用Saber的话来说，是一个老练的战场老兵，经验丰富。不过目前我更担心为什么到现在为止还没有恢复记忆，以及无法使用从者的宝具的问题，此时Saber的话语给我打了一针定心剂：原来宝具并非不能使用而是没有使用，因为Saber并不想在一回战中就通过宝具暴露出自己的真实身份。恰巧此时，机器里传来第一暗号键生成的信息。我们在月想海入口处看到了老兵与他的从者，看起来似乎是个轻佻的青年。

进入二の月想海的瞬间我们就感到了异变！因为对手英灵的宝具使得附近的区域充满了毒气——刻不容缓，我们必须马上破坏掉散播毒气的根源之物。继续前进后终于看到了对手的身影，虽然Saber主张趁其不备将其斩下，不过我决定还是先观望一下，轻举妄动总让我有种不妙的预感。丹与他的从者对于毒杀这种战术似乎有着不小的分歧，说得明白点就是信念上的分歧。丹非常具有荣耀感，而他的从者则是为了胜利什么都做得出来的人。两人最终也是意见不合。也许这种分歧最终将成为我们获胜的关键也说不定，不过眼前还是先解除毒之结界吧。



第二天刚出教室门就遇上了一位少女。少女名为拉尼，从稍稍有些隐晦的对话中，得知她也是圣杯战争的参战者，同时也是一位占星术师。她似乎对我和丹的星之命运非常注目，如果我能找到对手的遗失物，三天后通过她的占星术就可以知道对手的命运情报了……虽然还无法完全信任她，不过我从她身上感觉不到丝毫敌意。

第三天，被对方英灵狙击的我们全力逃进了月想海，但是仍然没有躲过对手的毒箭。在Saber的防守下仍能以弓箭命中我，这份技量毫无疑问是Archer（弓兵）的手腕。

第四天，当我正在保健室接受治疗时，丹带着他的从者出现并向我谢罪。他破坏了射出毒箭的宝具，因此我体内的毒性也随之消失。接着丹竟然使用了令咒来强制他的从者不许在准备时间内以宝具发起攻击，这分荣耀感当真令人敬佩。



第五天，信步来到教会，与正在祈祷的丹进行了交谈，得知了一些他的过去。虽然奉了女王的命令前来夺得圣杯，但这同时也是他自身的第一次战斗，作为骑士是不会纵容他的英灵做出那种鼠辈之事的。丹语重心长地告诉我，所谓结果不过是过程的衍生，重要的是不要做出让自己后悔和羞耻的事。另外今天也是与拉尼约定好的日子，通过占星术了解到绿衣从者生前似乎总是从暗处攻击对方，与丹的骑士风格正好相反。得知对方现在正在月想海之中后，我们立刻前去与其对战。双方在言语的相互试探中都挖到了对手的不少情报，看来决战之日必定会有一场好戏。

第六天将琐事都解决后，终于到了决定命运的决战之日。整理过情报后，推断出绿衣男子的真名就是罗宾汉，活跃在夏伍德森林中劫富济贫的英国传说中的英雄。迈入斗技场后，Saber与Archer再次言语相争，看来他们确实是性格极为不和，另外对手似乎也掌握了Saber的真名，这一战似乎会比较辛苦。

我们获得了胜利，而丹与罗宾汉即将消亡。战斗结束后，年迈的骑士给了我一个忠告：之后无论会有多么痛苦的事情发生，只要成为了结果，都应该接受它，并以其为粮食作为前进的动力。同时也要尽力找出对我来说战斗的意义，要将胜利的责任背负到最后一刻。



流程

前往2楼公告板前发生剧情。

楼顶与远坂凛对话。

前往1楼发生剧情。

保健室与樱对话。

前往紧急出口处发生剧情，之后选择“大丈夫！”进入月想海。

进入月想海后发生剧情，角色进入毒状态。

前进途中以某棵树木为目标前进。

半路上出现选项，选择“セイバーを制止する”。

靠近树木后发生剧情，毒解除。

按下开关解除屏障。

按下大房间中央的开关解除屏障。

找到第一暗号键，按下开关解除屏障后离开月想海。

2楼与拉尼对话。

1楼与藤村大河对话，选择“いいですよ”（老虎任务03）。

前往月想海寻找对手的遗失物，一共三个。分别调查曾有树木的区域、大房间左下区域和出口左下朝北的支路。

前往1楼发生剧情，选择“アリーナに逃げ込む”。

地图中央发生剧情后，快速前往出口处。

1楼与藤村大河对话，选择“まあ、いいですよ”（老虎任务04）。

3楼与拉尼对话。

进入二の月想海第2层，终点附近与英灵对战（三回合后强制结束）。

1楼与藤村大河对话。

决战当日，在私人房间整理情报，依次选择“确か、アーチャーだったはず”→“祈りの弓”→“シャーウッドの森”。

1楼用具室前与言峰神父对话，选择“斗技场へ赴く”。

决战。

月想海情报

二の月想海 第1层

敌人

MEBIUS	
行动模式	BBABBA
	BBGGBB
	BABBGB
	BBBABB
	BBBBGB

FISHBITE	
行动模式	BAAAGA
	AAAAAB
	AABBAB
	AABBAA
	AABAAG
	BAAAAA

INSANITY	
行动模式	AABBBA
	ABBBAA
	BABBAA
	ABBABA
	AABGBA

SWINDLE	
行动模式	GBGBGB
	GBGBBG
	GBABGB
	GBBBGG
	GGBBGB

获得物品

- 强化体操服
- 治疗药
- トリガーコードガンマ
- 柿一箱（老虎任务道具）
- 年代物の矢じり（树木的区域）
- 折れている矢（大房间左下区域）
- 风切羽根（出口左下朝北的支路）

二の月想海 第2层

敌人

EXE HORN	
行动模式	AGBAGB
	GBAGBA
	BAGBAG
	GABGAB
	BAGBGA

获得物品

- エーテルの欠片
- 2000PPT
- 开运の键
- エーテルの块
- 魔眼杀しの眼镜（老虎任务道具）
- トリガーコードデルタ

决战

ARCHER（HP6317）	
行动模式（通常）	GBABBB
	GBAAAB
	GBGGGA
	GABAAA
	GAGGGB
	GBBBGA
	GBBBAG
	GAAAGB
	GGGABG
	GGGBGA
行动模式（使用“矢尻の毒”的回合）	GSGGGB
	GSBBBG
	GSBBBA
	GSAAAG
	GSAAAB
	GSGAAA
	GSGBBB
	GSBAAA
	GSBGGG
行动模式（使用“矢尻の毒”的回合）	GSAGGG
	GSBGGG
	GSGGGA
行动模式（使用“茂みの棘”的回合）	GASGGG
	GBSAAA
	GBSBBB
	GASAAA
	GBGGGS
	GABBBS
行动模式（使用“颜のない王”的回合）	GBSGGG
	GASGGG
行动模式（使用宝具“祈りの弓”的回合）	GEABBB
	GEAGGG
	GEBBBA
	GEBAAA
	GEGAAA
	GEGGGB

行动说明

Archer的第一次行动必定是G。偶数回合必定会在第二击使用“矢尻の毒”，之后如果没有进行解毒，那么下一回合必定会在第二击使用宝具。反过来说只要注意解毒，那么宝具就无法使用。“茂みの棘”伤害比较高，如果无法阻止就一定要防御。“颜のない王”会在红血时发动，之后会强制使我方进行攻击并遭到反击，如果HP在700以下将会非常危险，一定要阻止这招发动。特征是后三个行动必定是GGG。



三回战

开幕

残余人数 32人

剧情简述

面前横七竖八倒着无数的尸骸。

还来不及惊讶，我就被卷入了另一个空间，然后面对着一位伟岸的英灵——Assassin（暗杀者）！就在他即将对我下手之际，Saber察觉到异样，千钧一发之际防住了致命的攻击。非法的空间干涉并无法持续太长的时间，我们很快就回到了正常的月海原学院空间中。此刻许久不见踪影的葛木老师出现想要取我性命，却被突然出现的远坂凛阻挠，远坂凛称其为“尤里乌斯・贝尔奇斯库・哈维”。



中午在公告板处查看了接下来的对手是一位名叫爱丽丝的少女。大概还不满10岁吧，用令人怜爱的腔调说着一些听不太明白的话，不过既然是存活到第三战的对手，那就决不能大意。傍晚收到了暗号键生成的消息，前往月想海的途中，在1楼再次遇到了爱丽丝，她竟然要和我玩捉迷藏？为了得到对手的情报，于是我便答应了下来（Saber也是迫不及待）。

在月想海中追追躲躲过了大半天，终于在一个路口抓住了爱丽丝。不过此刻爱丽丝身旁却出现了一个跟爱丽丝一模一样的少女，然后两人召唤出了一个巨大的红色巨人。规格相差太多了，即使是Saber也无从抗衡的压迫感逼得我们只能选择撤退，然而要取得它身后的暗号键却必须得击败它……目前暂时将这个红色巨人定义为爱丽丝的英灵——Berserker（狂战士）。

第二天，在见识过Berserker的力量之后，我们决定还是慎重地先收集情报。正好在2楼发现爱丽丝，接着顺水推舟在校内玩起了捉迷藏（Saber也是迫不及待）。找到爱丽丝后，为了得到进一步的情报，接着又要去找一把“ヴォーパルの剑”。四处打探到这把剑需要炼金术相关知识来炼成后，在学校中四处奔波以物换物，终于拿到了原材料，拜托拉尼进行了炼成。带着这把剑，我们再次前往Berserker所在的位置，受到剑的影响，红色巨人明显遭到了弱化。不过将其消灭后两名少女依然出现了，也就是说爱丽丝的英灵并没有遭到致命的打击。



第三天，为了拿取暗号键的我们进入月想海第二层，不料却踏进了少女们布下的固有结界，待的时间越长，自我的存在就会越发稀薄，最终完全消失。为了赶快离开这里，只得遵从游戏规则，以最快速度将爱丽丝她们抓住。

第四天，得到远坂凛的建议，将自己的名字写在了手上，这成为了破解固有结界的关键。“名无しの森”消失之后，毫无阻碍找到了暗号键，得到了前往最终决战之地的资格。

第五天，在经过与远坂凛和苍崎橙子商量之后，初步推断爱丽丝的真身可能是早已死去的精神体；从可以使用固有结界来看，从者的阶职并非Berserker，而很有可能是Caster（魔术师）。之后在图书室拾到的镜文字笔记以及与爱丽丝的问答都说明了猜测的正确性。还有一步就要逼近事实的真相了。

在第六天我终于从爱丽丝口中得知了详情。决战之日，在私人房间中整理情报也证明了我的猜想是正确的：巨人与固有结界都是爱丽丝的从者所使用的宝具，“杰伯瓦奇”与“名无しの森”这些关键词也都暗示了从者的真实身份。与爱丽丝拥有同样外表的从者，正是与爱丽丝的精神溶为一体的架空英灵——名为《爱丽丝梦游仙境》的“童话故事”。

决战过后，两位少女消失在了我的面前。悼念她们的途中，雷奥出现阐述了他的意见和理想，而远坂凛也随之出现并对其进行了宣战布告。面对两人的决意，失去记忆的我只剩下空虚。

就在我处于迷茫之际，发生了一件更为重大的事：远坂凛与拉尼将是接下来对战的一组！而同样知道这件事的葛木……不，

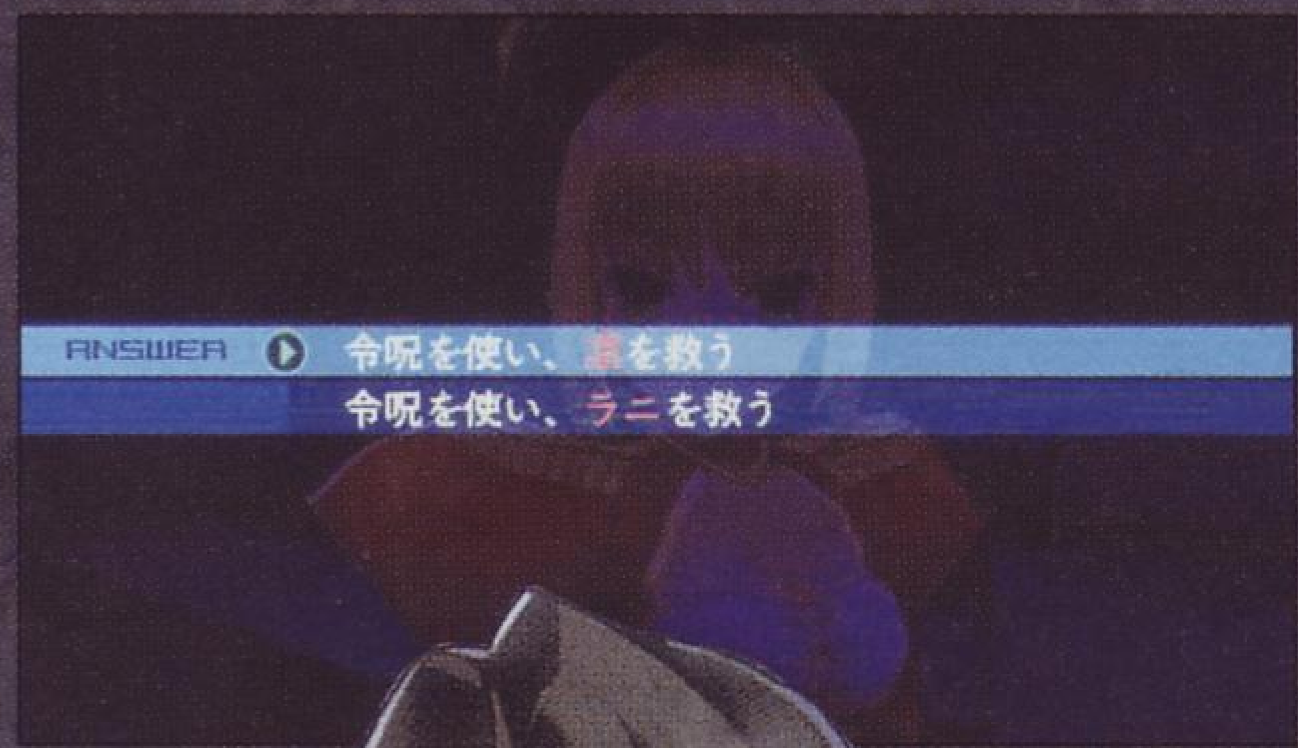


尤里乌斯，阴险的表情也完全显露在了脸上。来到视听教室前，尤里乌斯似乎在此设下了什么咒文就离去了，而里面的放映机竟然正在放映着远坂凛与拉尼的一战！对于难以弄到对手情报的圣杯战争而言，被人看见对战则是相当致命的，尤里乌斯做出了违反规则的事。然而为什么他本人却半途离去了呢？就在凛取得优势即将赢得胜利的时候，拉尼让自己体内的魔力回路进行收缩，准备一举自爆！在这个情况下，想要救人就必须得使用2次令咒，我应该救哪一个？

"我要救助凛！"

没有犹豫的时间了，我使用令咒强行穿越介入防护壁，来到了战场。出乎意料的介入，使得拉尼的矛头一下子指向了我。面对魔力极度膨胀的拉尼的英灵，我只能使用令咒来强行挺过这一回合……然而比起因为强制介入而退场的时间来，拉尼自爆的速度仍然更快。就在危急时刻，凛的蓝色英灵奋起一枪将拉尼的心脏击出体外，为我们争取了宝贵的脱离时间，而自己却留在了斗技场，再也无法见到凛了……

极端疲劳的凛在回到学院后立刻昏迷了过去。等到她醒来，开口就大骂了我一顿，什么不该随意使用令咒救助敌人啊，没有计划性啊……不过最后还是老老实实的道谢了。由于她在决出胜败之前就离开了斗技场，因此现在只是一个没有被剥夺令咒，却也无法晋级下回战的另类存在。虽然已经无法取得圣杯，但是这仍然阻止不了她打倒雷奥的决心。问到如何能够看到她们的对战时，我如实回答后凛露出非常不可思议的表情，按照常理来说，穿破最高等级的防御观看对战必定会遭到攻击性咒术的反噬，观看者的脑子一定会被烧焦，而我现在却好好地站在这里……





流程

- 前往2楼走廊发生剧情。
- 楼顶与远坂凛对话。
- 前往1楼发生剧情。
- 1楼与藤村大河对话，选择"イエス マム"（老虎任务05）。
- 与校庭的男性学生对话。
- 保健室与樱对话。
- 月想海抓住爱丽丝后发生剧情，选择"逃げる"。
- 2楼与爱丽丝对话。
- 校庭与男性学生对话。
- 1楼紧急出口前发生剧情。
- 1楼走廊与远坂凛对话。
- 3楼走廊与柳洞一成对话，之后与拉尼对话。
- 1楼与远坂凛对话。
- 学校小卖部进入购买画面后退出。
- 保健室与樱对话。
- 与小卖部店员对话。
- 1楼与远坂凛对话。
- 3楼与拉尼对话。
- 进入月想海，来到UNKNOWN的位置发生战斗。
- 前往1楼发生剧情。
- 前往月想海第二层发生剧情。
- 追逐爱丽丝，抓住三次以后发生剧情。
- 楼顶与远坂凛对话。
- 1楼与藤村大河对话，选择"いいですよ"（老虎任务06）。
- 进入月想海第二层发生剧情，选择自己的名字。
- 按下开关解除屏障。
- 教会与苍崎橙子对话。
- 前往图书室发生剧情。
- 教会与苍崎橙子对话。
- 调查洗手间。
- 调查图书室的书架，选择"读む"后发生剧情。
- 1楼与藤村大河对话。
- 1楼与藤村大河对话。
- 决战当日，在私人房间整理情报，依次选择"バーサーカーだと思った。"→"自我と共に存在を消すものだった。"→"一方のアリスがサーヴァント"。
- 1楼用具室前与言峰神父对话，选择"斗技场へ赴く"。
- 决战。
- 存档（重要！之后路线分歧）。
- 路线分歧选项。选择"令咒を使い、凛を救う"则进入凛路线。选择"令咒を使い、ラニを救う"则进入拉尼路线。本攻略选择凛路线。
- 选择"使う"。其实不使用也可以，前五次行动连发攻击技能，最后一次行动选择防御就能挨过这一回合。



月想海情报

三の月想海 第1层

敌人

ESCHER	
行动模式	B B A B B G
	B A B A B A
	B G B G B G
	B B B B A B
	B B B B G B
	B B G A B B
	B A B B G B
	B B B A B B

PROPHECIES	
行动模式	A G A G A G
	A G G B G G
	G B G G G G
	G A A B A B
	G G A G B G
	B G B G B G
	G B G A G G

WEATHER DRIVE	
行动模式	B B A A B B
	B B G G B B
	A A B B A A
	A A G G A A
	G G B B G G
	G G A A G G

UNKNOWN	
行动模式	G A B G A G
	B A B A G B
	S A A A A A
	S B B B B B
	A B G B G B
	A G A B A B
	A G A B G B
	B A G B A G
	G B G A B A

获得物品

リターンクリスタル
治疗药
5000PPT
エーテルの块
大锅（老虎任务道具）
浓缩エーテル
魔术结晶の欠片
トリガーコードイプシロン

三の月想海 第2层

敌人

EARTHCALL	
行动模式	A A B B B A
	A B B B A A
	B A B B A A
	B B B A A A
	B A B B B A
	A B B A B B
	A B B A B A
	A A B G B A

MONOPHOBIA	
行动模式	G A A B A A
	B B B A B A
	G B B A B B
	A B G B B B
	A G G G B G
	B G G G G A

获得物品

5000PPT
エーテルの块
魔术结晶の欠片×2
リターンクリスタル
トリガーコードゼータ
かち割り冰（老虎任务道具）
小恶魔のベルト



决战

CASTER（HP6336）	
行动模式（通常）	S A A G G B
	A S A G A A
	B S A G A G
	A B S G G A
	G G B S A A
	G A G B S A
	A G G A B S
	A B S G B S

行动说明

第一回合的第一次攻击必定是技能，第二回合的第二次攻击必定是技能，以此类推。选择Saber的情况下，由于对魔力不高，被Caster的技能命中将会非常痛，一定要以Master的技能阻止。宝具的使用条件目前不明，效果是全回复并给我方造成伤害，最好在其使用之前快速解决战斗。



四回战

开幕

残余人数 16人

剧情简述

第四战的对手名为“蓝路”，外表不管怎么看都跟麦〇劳的那位知名形象代言人一样，彻底的小丑，不过性格却十分阴沉。前往保健室看望受伤的凛，却被训了一顿，看来她还没有完全从脱落的打击中恢复过来。离开保健室后竟然看到了心脏被贯穿，本该死去的拉尼！阿特拉斯的炼金术师真有这么神奇？拉尼交给我一把用于剥取电子残留情报的刀子，也许可以用它来得知我的真实身分。进入月想海找到了电子残留情报，不过同时也遇上了对手。在毫无对方情报的状况下，还是先撤退吧。

第二天，将电子残留情报交给拉尼后，首先得出了一个假设，我并不是普通的人类，要么是人造人，要么就是特化在电脑空间中生存的东西。实在是令人难以置信。

第三天来到保健室看望凛，顺便将自己的烦恼告诉了她。凛分析出的结论跟拉尼也差不多，就是我的精神可能因为预选时的问题，在跟肉体分离的状况下进入了电子世界，因此咒术攻击的冲击才无法直接达到我的肉体的脑部，没有记忆也是同理。向凛道谢之后，再次遇到了蓝路与她的从者，在学院内没有进行直接交战，不过还是收集到了一定的情报。



第四天，凛提出要帮我收集对手的情报，作为救助她的谢礼。言峰神父也在月想海第二层追加了特别规则：狩猎杂兵数量多的一方就会在第六天得到对手的有利情报一条。这可是不能忽视的大问题，一定要赢下来。

第五天，迫不及待的小丑竟然冲进保健室打扰我与凛的短暂时光，真是不可饶恕。在月想海的狩猎活动以我的全面胜利而告终，现在该找蓝路和她的从者出出这几天的怨气了。

第六天，根据昨天在战斗中听到的关键词以及凛的分析，几乎已经锁定了对手的真名。狩猎比赛获得的胜利，使得言峰神父为我们公开了对手的宝具情报。决战当日通过这些要素的整理，我很确定对方的英灵就是欧洲著名的吸血鬼——德拉古拉。

一番恶战之后，终于击败了这个怪物。蓝路与德拉古拉一起消失在了障壁的对面，这确实是非常适合这对已经疯狂的组合的末路。



流程

- 2楼公告板前发生剧情。
- 前往图书室发生剧情。
- 前往保健室发生剧情，之后与樱对话。
- 1楼走廊发生剧情。
- 进入月想海，前往中央发光的地方发生剧情，选择“样子を见る”。
- 退出月想海。
- 3楼与拉尼对话。
- 前往保健室发生剧情。
- 前往月想海，寻找暗号键。
- 1楼与藤村大河对话，选择“イエス マム”（老虎任务07）。
- 前往保健室发生剧情。
- 前往紧急出口处发生剧情。
- 进入月想海，找寻“かに玉”。
- 1楼与藤村大河对话，选择“ドンと来い”（老虎任务08）。
- 与校庭的男性学生对话。
- 前往保健室发生剧情。
- 1楼走廊发生剧情。
- 进入月想海第二层开始狩猎（注意不要与对手遭遇，必败无疑）。
- 与校庭的男性学生对话。
- 前往保健室发生剧情。
- 进入月想海第二层开始狩猎，完成后寻找对手开战（三回合后强制结束）。
- 1楼与藤村大河对话。
- 前往保健室发生剧情。
- 1楼紧急出口前发生剧情。
- 决战当日，在私人房间整理情报，依次选择“信仰の加护”→“吸血鬼ドラキュラ”→“串刺城塞”。
- 1楼用具室前与言峰神父对话，选择“斗技场へ赴く”。
- 决战。

月想海情报

四の月想海 第1层

敌人

AGITATOR	
行动模式	GBBBAG
	GGBBGG
	GBGBBB
	GBABGB
	GBGBGB
	GBGBBG
	GGBBAG
	GGBBBG
	GGBBGB

NEPHILIM:α	
行动模式	BABABG
	BABGBG
	BGAGBG
	ABAGBG
	BBBBGB
	GABGAG
	BAGABA

MOONDUST	
行动模式	BAGBBB
	BBBAGB
	SBBAGB
	BAAGBB
	BAABBB
	BGGBBB
	SBAAAB
	BBGGGB
	SGABBB
	SAGBBB
	BGAABB
	BBAAGB
	SGGGBB
	BBBGAB
	SBGBBB
	BBGGAB
	BBBGGB
	SBABBB
	BBBAAB

获得物品

エーテルの块
魔术结晶の块
トリガーコードイータ
かに玉(老虎任务道具)
空气击ち/二の太刀(隐藏通路)

四の月想海 第2层

敌人

GLASS RUNNER	
行动模式	GGAAAA
	BBGGGG
	AAGGGG
	AABBBB
	BBAAAG
	GGBBAA
	GGBBBB
	BBGGAA
	BBAAGG
	AAGGBB
	GGAABB
	AABBGG
	BBAAAA

MANEATER	
行动模式	AGBBAA
	ABGGAA
	GABAGA
	AAABGA
	AGGBAA
	BAABAA
	GAGAGA
	AAAGBA
	BAAGAA
	GAABAA
	ABBBAA
	AGBGAA

AGORAPHOBIA	
行动模式	GAABAA
	AGGGBG
	BGGGGA
	ABGAAA
	ABGBBB
	GBBABB

获得物品

6000PPT×2
7000PPT
エーテルの块
エーテルの大块
浓缩エーテル
リターンクリスタル
トリガーコードシータ
フカヒレ(老虎任务)

决战

LANCER (HP18000左右)	
行动模式	SABAAA
	SBBBAB
	SBABAA
	SABBBA
	SBABBB
	SAAGBB
	SBAAAA
	SABABB
	SABABB
	GGGGGG
	GBASAA
	GBGSBB

行动模式	GGASBB
	AAGSAG
	AAGSGB
	AGBSAA
	AABAGE
	AABSBG
	AGBSBB
	ABGSBB
	AGASAA
	BAGABE
	BBBSBA
	BBGGAG
	AABBGE

行动说明

第一回合的第一次行动通常是增加耐性的技能，之后会每三回合使用一次。第四次行动使用的技能是攻击技能，注意防御。最麻烦的就是对手的宝具，在第六次行动时会使用，攻击力极高的同时还无法通过防御来减轻伤害，回合结束后一边削减我方的体力一边给自己回血，可能的话一定要阻止他使用。

五回战 开幕

残余人数 8人

剧情简述

感受到这股熟悉的杀气的瞬间，就连确认对手的名字都显得多余了。



以下是凛给我的忠告：尤里乌斯是哈维家族暗杀者的领导，也就是职业杀手，在暗中辅佐雷奥，

只要能让雷奥获得最终胜利，什么都做得出来的冷酷男人。而当我进入月想海后，再一次亲身体会到了对手的恐怖。Saber竟然被对方的从者轻易绕到了背后，并且一击之下根本无力站起。尤里乌斯确信胜利之后从容地离去，而我只能搀扶着Saber狼狈地回到学院……

到了第二天，Saber的样子仍旧没有好转。凛在看诊之后告诉我，Saber与我之间的魔力连接回路被破坏掉了，支持从者的魔力完全没有传达过去。为了解决这一事态，凛决定暂时亲自给Saber提供魔力，而我则负责将月想海中的魔力连接到凛的身上，为此需要在月想海中设置一些装置。一番辛苦设置完毕之后，又险些再遭尤里乌斯的毒手，危急时刻被凛强制传送回了学院。

当我从昏迷中苏醒过来时已经是第三天了。凛与Saber正在准备建立魔力的连接，我被赶到图书室时，遇上了雷奥。他非常确信此战必定会由他的哥哥尤里乌斯获胜，但是我也不能轻易认输。在月想海第一层深处再次与尤里乌斯交手，这次终于挺过了三个回合，但是对于Assassin的透明化能力仍旧无计可施……

第四天，犹豫了很久的凛最终还是决定把真相告诉我：根据她调查的结果，我的肉体并非与精神分离，而是根本就不存在。大概我只是一个根据人类原型而造出的NPC，只是不知为何拥有了Master的资格，阴差阳错加入了这场圣杯战争。我并没有受到太大的打击，似乎隐隐约约早有这种预感。不过即使是赢到最后也不能得到回报的战争，我也要赢下去，靠圣杯的力量从根本上改变这种只有一个胜利者的环境，因为这是我惟一可以存在的场所。

第五天我来到了图书室查找资料，时间已经不多，今天之内一定要解开Assassin的透明化之谜。之后与凛定下计划，凛负责将尤里乌斯引诱至月想海，而我则在昨天早已设置下的陷阱处进行伏击。作战最终取得成功，凛设下的陷阱成功破坏了对方的透明化能力。



然而即使如此，面对Assassin时我们依然处于下风。Saber在慎重考虑了一天之后，决定就此解放自己的宝具，允许我将其真名念出。不管那是多么不详的发音，也不能切断我们之间的羁绊！

决战之日，尤里乌斯的从者情报已经被我们完全掌握：中国清朝时期的八极拳好手——李书文，另有“出拳不出二”的别称，一生比试只用一击，对手非死即残。这场战斗将是至今为止最为凶险的一战。



即便如此，我也获得了这场来之不易的胜利。Saber超乎想象的强大宝具最终压制了李书文。然而尤里乌斯无法接受这个败局，在即将被系统消除之际，忽然闪出一阵炫目的白光……在那之后，没有人知道他们的行踪。

使用了Saber的宝具，自然也就知道了她的真实身份——古罗马帝国第五代皇帝，史上有名的暴君——尼禄。别人如何评价她不在乎，惟独不想让我知道真名的原因，似乎是因为她很喜欢我，不希望我被这些评价所影响而变得讨厌她。

啊，我也是同样的想法：别人要说什么让他去说吧——预选时救助自己的少女、和自己一起奋斗至此的少女，就是我最信赖、最亲爱的人。



流程

- 公告板前发生剧情。
- 保健室与凛对话。
- 进入月想海第一层，稍稍前进后发生剧情。
- 2楼走廊发生剧情。
- 楼顶与凛对话。
- 1楼与藤村大河对话，选择“イエス マム”（老虎任务09）。
- 进入月想海，依次寻找6个发光点（Saber攻击力半减状态）。
- 发生剧情，选择“逃げる方法を探す”。
- 调查保健室，看不看都可以（不过推荐看，呵呵）。
- 前往图书室发生剧情。
- 前往1楼发生剧情。
- 月想海第一层深处与尤里乌斯发生战斗（三回合后强制结束，注意时刻保持HP在1000以上）。
- 楼顶与凛对话。
- 1楼与藤村大河对话，选择“ドンと来い”（老虎任务10）。
- 进入月想海，调查3个发光点。

图书室调查书架，引发剧情。

楼顶与凛对话。

进入月想海，先后来到之前三次设置陷阱的地方，引发三次剧情。然后进入战斗（三回合后强制结束）。

楼顶与凛对话。

图书室调查书架。

1楼与凛对话。

发生剧情，Saber的宝具解放。

决战当日，在私人房间整理情报，依次选择“气配が感じられない”→“相手の回路を乱す打击”→“完全な体术による气配遮断だ”。

1楼用具室前与言峰神父对话，选择“斗技场へ赴く”。

决战。

月想海情报

五の月想海 第1层

敌人

FIRE BABY	
行动模式	ABBABA
	AGBGBA
	GABBBA
	SABBBA
	AABGBA
	BABBAA
	ASBBBA
	BBBAAA
	AGBBBA
	AABBBA
	BBBAAA

NECROPHOBIA	
行动模式	ABGBBB
	AGGGBG
	BGGGGA
	SBGBBB
	GAABAA
	GBBABB

PUNISHMENT	
行动模式	GAGBBG
	AGGAGG
	AGAGBS
	BGBGAG
	AGAGBG
	GAGBAS
	BGGBGG
	BGGBGS
	GAGGBG

NEPHILIM:β	
行动模式	BGBAGB
	SBAGAB
	AGAGGB
	GBAGAG
	SAGASG
	GAGBAB
	AGBAGA
	ABGBGA
	SAGAGB
	BGABGA
	ABGAGB
行动模式	GAGBGB
	AGAGGB
	BGBGAG
	SBABGB
	GABABA
	SAGBAG
	BGABGB
	GABAGB
	GBAGBG
	BABGBA
	GSBABA

获得物品

7000PPT

エーテルの大块

魔术结晶の块

魔术结晶の大块

トリガーコードイオタ

バビロンのコイン(老虎任务道具)

根性棒



五の月想海 第2层

敌人

SANDSTORM	
行动模式	BBGGAA
	BBGGBB
	AAGGAA
	BBSABB
	BBAABB
	AAGGBB
	GGSAGG
	GGSABB
	AASAGG
	GGAAGG
	AASABB
	GGBBGG
	AABBAA

PUNISHMENT	
行动模式	GBWWGB
	GGWWBB
	AAWWBB
	BGWWBG
	GGWWGG
	GAWWGA
	BBWWAA
	BGWWAG

获得物品

8000PPT

エーテルの大块

浓缩エーテル

エリクサー

リターンクリスタル

トリガーコードカッパ

イセエビ(老虎任务道具)

恶魔の黑衣(隐藏通路)

决战

ASSASSIN（HP23000左右）	
行动模式	SGAAGB
	SGABAG
	SGBGBG
	SABAGB
	SABABG
	SABGBA

行动模式	SGBBSB
	SAGASB
	SBGBSA
	SBGBAB
	SEGAGB
	SEBGBG
	SEAGBG

行动说明

第一次行动必定为辅助技能。即使是使用宝具的回合也是如此，因此可以利用这一点来阻止对手的技能发动。对手的宝具无法通过防御减伤，而且是百分比伤害，命中以后几乎进入濒死状态，如果实在无法阻止，一定要在受伤后立即回复。另外对手的通常攻击威力也相当高，拿不准的部分就用攻击技能硬吃掉吧。



无二打

六回战

开幕

残余人数 4人

剧情简述

实在是难以想象，我竟然会不知道自己的对手是谁。公告板上的对阵名单被人删除掉了，就连言峰神父也无法修复，只能靠自己的力量来找出对手。前往月想海寻找暗号键时，前路也被人用特殊程序入侵并封锁……惟一的收获就是在学院四下搜索时找到的一枚狮子勋章，能够借此找出对手的真身吗？



狮子勋章是哈维家族的，难道对手是雷奥？在询问本人之后得到了否定的答复，并得知我的对手利用这枚尤里乌斯的勋章对月想海迷宫进行了篡改，那么使用这枚勋章应当也能通过那扇门了。事实证明这个理论是正确的，而把我逼近月想海的对手这次也没有追击过来。

第三天，凛特意为我准备了亲手制作的便当。正当我们来到教室准备享用时，许久不见的拉尼出现，并带着用炼金术炼成的超美味料理来到我们面前。禁不住她的好意，我只得尝试了她的料理，而这一行为使得凛非常生气。傍晚我在楼顶上找到凛，看着她切伤的手指，心中泛起了说不尽的悔恨。



第四天，凛根据之前调查的紧急出口处的伤痕，推断出对手的英灵很可能具有狂战士化的能力，因此送了我一套“赤原礼装”作为护身用。不过似乎需要打倒某种敌人得到礼装的承认之后才能正式使用。之后在探索月想海第二层时遇上了对手派出的复制英灵人偶！看来对手是彻底不想让我们知道自己的丝毫情报。

与人偶一战之后，我们确定对手的英灵确实是狂战士。凛将对狂战士专用的程序传输给了我，借此在月想海之中击倒了对手的复制人偶，并且还顺便获得了礼装的承认，今天的收获可谓丰硕。

与凛讨论之后，不得不得出令人心痛的结论：这次的对手是多次帮助过我的拉尼，而英灵则是三国时代被誉为最强的武将吕布奉先。虽然与拉尼对战令人难以承受，但这也将是我不得不面对的事实。为了回报凛与Saber的期待，我也必须全力应战！

决战之后，战败的拉尼向我微微一笑，然后消失在虚空之中……



流程

- 2楼公告板前发生剧情。
- 1楼与藤村大河对话，选择“イエス マム”（老虎任务11）。
- 3楼与女性学生对话。
- 前往花坛前调查喷水池。
- 前往紧急出口途中剧情。
- 月想海第一层来到被封锁的门前发生剧情，随后返回学院。
- 保健室与樱对话。
- 3楼走廊与女性学生对话。
- 楼顶与凛对话。
- 图书室与雷奥对话。
- 1楼走廊处发生剧情。
- 月想海第一层来到被封锁的门前发生剧情。
- 前往小卖部发生剧情。
- 前往2-A教室发生剧情。
- 楼顶与凛对话。
- 1楼与藤村大河对话，选择“毒食わば皿まで”（老虎任务12）。
- 月想海第二层打开机关，与人偶战斗（三回合后强制结束，多用G指令可以顺利熬过）。
- 保健室发生剧情。
- 月想海第二层击败人偶。
- 穿过门之后直走，击败隐藏通路后的敌人，获得赤原礼装的承认（敌人强大，HP13000左右）。
- 1楼与藤村大河对话。
- 决战当日，在私人房间整理情报，依次选择“バーサーカー化による力だ”→“バーサーカーだと思われた”→“军神五兵”。
- 1楼用具室前与言峰神父对话，选择“斗技场へ赴く”。
- 决战。

月想海情报

六の月想海 第1层

敌人

FAITHLIAR	
行动模式	G B A B B G
	G B G B B G
	G B G B G B
	G A B B G A
	G A B B G B
	G A B B G G
	G G B B G B
	G G B S B G
	G G B B B G
	G B G S B B
	G B B B G G
	G A B S G B

行动模式	G A B G A B
	B A G B G A
	B A G B A G
	B G A B A G
	B A G S G A
	B G A S A G
	G B A G B A

TREMORS	
行动模式	G A A B A A
	G A A G A A
	A A B S B A
	A A G B A A
	A A G B B A
	A G G G A A
	A B A A B A
	A B A A G A
	A B G B A A
	A G A A B A
	A G A A G A
	A B B A A A
	G A B A G A
	A G S A A A
	A G G A A A
	A S A G S A
	A S A A G A
	A B B B A A
	B A A B A A
	B A S A B A
	B A G A B A
	G A S A G A
	A B S A A A
	G A B A B A
	A A A G G A
	A G B A A A
	A A A B G A
	A G S B A A
	A A A B B A

GAMMAWAVE	
行动模式	B B S A G G
	A A A A A A
	G G G G G G
	B B G G G G
	B B G B B B
	G G S A A A
	G G B B G G
	G G B B A A
	G G G G B B
	G G G G A A
	A A S A B B
	A A S A G G
	G G A A B B
	A A G G A A
	B B B A A A
	A A B B A A
	B B G G B B
	B B G G A A
	G G A A A A
	B B S A G G

DESTOROYAH	
行动模式	A A B G A B
	B A G B A G
	A G B A G B
	G A B G B A

NEPHILIM:γ	
行动模式	B G B A B G
	B A B A G A
	S A G B A G
	S A S G B G
	S A B A B G
	A S G A G B
	B S S G A B
	S G A S B G
	G A G B G A
	G A G A B G
	S G A G A B
	S B G S B A
	S B A B G S
	B G B G A G
	S A S A G B
	S A G A S B
	B A G A B G
	B G B G B G
	G B G B G B
	G B G A B A
	A B A B G A

获得物品

10000PPT×2

エーテルの大块

魔术结晶の大块

エリクサー

リターンクリスタル

トリガーコードラムダ

生徒会バッチ(老虎任务道具)

空气击ち/三の太刀

六の月想海 第2层

敌人

UNKNOWN	
行动模式	W G W A W A
	G W W W A G
	G W W W G A
	G W W W G G
	G W W W B G
	W W A G A W
	W W A A A W
	W G W G W B
	W G W B W B
	W W B G G W
	W W B A A W

行动模式	W G S B W G
	B W G W B W
	A W G W B W
	G W W S G W
	W A W G W G
	W A W G W A
	A W A S A W
	G W A W A W
	G W A W G W
	W A S A W B
	A W A W G W

MOBYDICK	
行动模式	A B B S B B
	W B G B W B
	W G S B G G
	W G W G W A

PHALANX	
行动模式	B B W W A G
	A G W W A G
	G A W W A G
	A A W W A A
	G A W G G G

获得物品

エーテルの大块

浓缩エーテル

魔术结晶の大块

トリガーコードミュー

春巻き(老虎任务道具)

コタタカバーブ(老虎任务道具)

远见の水晶玉

决战

BERSERKER (HP33000左右)	
行动模式(1、6次行动为W)	W A B G B W
	W A A G A W
	W G B B G W
	W G B G B W
	W G A B G W
	W B A A A W
	W B A G A W
	W S B A B W
	W G A G B W
行动模式(2、5次行动为W)	S W ? G W A
	A W S A W G
	A W G A W G
	G W S A W G
	B W S G W A
	B W A G W B
	B W G B W B
	B W G B W A
	B W G A W G
	S W B A W A
	B W G B W G
	B W S B W A
	A W S G W G
	A W S G W A
	B W A G W A
	S W B A W G
	S W B G W G
行动模式(3、4次行动为W)	S B W W A G
	G B W W S A
	A B W W S A
	B G W W A G
	A B W W B G
行动模式(3、4次行动为W)	S B W W B G
	S B W W G A
	G B W W S G
	G B W W S B
	B G W W B B
	A B W W S G
	A G W W A G
	B G W W S G
	B A W W S B
	B A W W S G
	G B W W G A
	G A W W S B
	G A W W G B
	B A W W A B
	G A W W G A
	B A W W S A
行动模式(使用宝具的回合)	E W W W W W
	W E W W W W
	W W E W W W
	W W W E W W
	W W W W E W
	W W W W W E



行动说明

每个回合必定有2次W行动，可以通过W的所处位置来判断他的行动。对手魔术师和英灵攻击的火力都很夸张，一定要多多准备全回复。技能“必中无弓”限定在第三或第五次行动时使用，高伤害还附加麻痹，看得见的情况下一定要用Master技能阻止，不确定时最好是先尽量回复HP然后采取防御。宝具“军神五兵”的攻击力非常夸张，会直接打掉3000血左右，一定要注意防御。使用宝具的回合，其余所有的行动都为W，运气不错的话可以提前判断出来（拉尼会说出使用宝具的台词，懂日语的话也可以直接听出来）。



决胜战

开幕

残余人数 2人

剧情简述

这个时刻终于来临了，与雷奥纳尔多・比斯塔里奥・哈维的最终决战，而他的英灵则是亚瑟王的圆桌骑士之一高文，阶职为Saber。雷奥也承认我是最适合作为他最终决战的对手，不过他依然坚信自己将取得胜利。跨入月想海第一层的瞬间，我感受到第五回战后消失的尤里乌斯的怨念，原来他移植之前暗中杀掉的Master的令咒，代替自己被剥夺的令咒，强行令自己存活在月想海中，而对我的怨恨甚至使得他将从者李书文的阶职变更为了狂战士。再次被我击败之后，我感受到了他那颗渴望救赎的心灵，尤里乌斯也就此消逝在空间之中。



第二天再次进入月想海探索，途中再次确认了与Saber的羁绊。此时月想海系统竟然送来了分身想要除掉对它有可能造成不利的我们，但这在爱的力量面前简直不值一提。

第三天，在私人房间中，知道了Saber——尼禄



的生平。总的来说，喜爱市民百姓远超自己亲属的她会被逼到自刎的地步，只是因为她那火炎一般的爱情表现方式与其他人的爱不一样，强行赐予及夺取的爱无法获得他人的认同，因此直到她自刎为止，都没有得到过任何人的爱。同时今天也得知了凛与哈维参加圣杯战争的理由，并在月想海第二层与高文切磋了一下，令人难以置信的是，别说击败对手，Saber的剑就连一丝创伤都无法刻在对手的身上。高文身上所隐藏的秘密，找不出来就无法获胜。

跟凛商量以后，得知需要视听觉室作为魔术工房来击破高文的传说。然而视听觉室因为之前尤里乌斯设下的障壁而无法进入，于是我们前往月想海第一层——之前与尤里乌斯交战的地方找到了他的黑色羽毛饰品。

时间已经不多了，今天之内就要破解高文的防御。我们尾随雷奥进入月想海之后，与其对话、然后消极作战以拖延时间。最终凛侵入系统将月想海中的照明切掉了一瞬间，借着这一瞬间Saber一剑砍伤了高文，如此一来“圣者の数字”（也就是阳光充足的地方防御能力极高）就此被破解。

第六天，与凛和雷奥进行了最后的交流，大家都卯足了劲准备争取最后的胜利。老实说，对手的能力依然在我方之上，但是雷奥——不，哈维家族那种停滞不前的理念是无法获得胜利的，对未来充满希望、充满憧憬的我们，明天会将圣杯战争所有的一切都划上句号。



决战之日来临，重新整理过对手的情报后，我们踏上了决战的场地。面对自信满满的雷奥，我们给予了其迎头痛击。面对从未想象过的败北，雷奥最终也理解到“决不放弃”、“后悔”、“悲伤”等等感情，也理解到“失败”对于他成长的重要性。然而在这场生存的较量中，他已无法将其化为自己成长的要素了。

流程

- 前往公告板前发生剧情。
- 2楼走廊发生剧情。
- 保健室与樱对话。
- 进入月想海，一路上发生剧情。
- 深处与尤里乌斯战斗。
- 楼顶与凛对话。
- 前往紧急出口途中发生剧情。
- 月想海深处发生剧情，随后与SE.RE.PH战斗。
- 私人房间与Saber对话。
- 楼顶发生剧情。
- 1楼与藤村大河对话，选择“最后ならいいですよ”（老虎任务13）。
- 前往紧急出口途中发生剧情。
- 月想海第二层发生剧情，与雷奥战斗（无论怎样攻击都不会伤血，因此用技能或防御挨过三回合后强制结束）。
- 楼顶与凛对话。
- 调查视听觉室引发剧情。
- 1楼与藤村大河对话，选择“もう、仕方ないなぁ”。
- 进入月想海第一层，来到出口处发生剧情，得到“漆黑の尾羽根”。
- 视听觉室前发生剧情。
- 进入月想海第二层最深处发生剧情后战斗（无论怎样攻击都不会伤血，因此用技能或防御挨过三回合后强制结束）。
- 2楼走廊靠近凛与雷奥后发生剧情。
- 1楼与藤村大河对话。
- 决战当日，在私人房间整理情报，依次选择“ガウェイン”→“转轮する胜利の剑”→“圣者の数字”。
- 1楼用具室前与言峰神父对话，选择“斗技场へ赴く”。
- 决战。

月想海情报

七の月想海 第1层

敌人

ANHELIMAGICA	
行动模式	G B G B G B
	G A G A A S
	G A G A A G
	G A G A G A
	G A B B A B
	G A B G B S
	G A B G A S
	G A A G A S
	G B G B A S
	A G B G A S
	A G B G A G
	A G A G A G
	B G G A G S
	G B B G B G
	G B B G A G
	G B G A G S
	G B A G A G
	G B A G B G
	A G G A G G

DOOMSDAY	
行动模式	G B A G B G
	B A G S A A
	B A G S B A
	B A G S G A
	B G A S G B
	A G B A B G
	B G A S B G

SODOM'S GATE	
行动模式	B A A G A A
	B G G G G A
	A G A B B A
	A B A A G A
	A A A G S A
	A A A B G A
	G A A A G B
	A A G A A A
	A G G G G B
	A A A G G A
	A A B B B A
	A A B G G A

行动模式	B A A B A A
	B A B A A A
	B B G B B G
	B A A S A A

NEPHILM:Δ	
行动模式	G B G A B A
	S G A B A G
	G B S A B A
	B B S A G A
	G A B G A G
	A S G B A G
	A B A G A G
	A G A G B G
	A S G A B G

SE.RE.PH	
行动模式	A B G B G B
	B B G G B B
	A G B G A B
	A G B G A G
	A A G G A A
	B A B G B A
	G G B B A A
	G B A B A B
	G B A B A G
	G B A B G B
	B G A G A B
	A G S A A B
	G A B A G A
	B B G G A A
	B B A A G G

对BERSERKER战特别说明



由于是已经对战过一次的对手，行动模式可以预知非常多，因此不做模式列表。HP也减低至10000左右。第一回合必定会使用攻击技能，稍微注意下就能应付。另外就是攻击力很高，注意回复。

获得物品

- エーテルの大块
- 魔术结晶の大块
- エリクサー
- 漆黑の尾羽根(第四天以后)
- トリガーコードニュー

七の月想海 第2层

敌人

CLAUSTROFOBIA	
行动模式	G A A B A A
	G B B A B B
	A B G B B B
	A G G G B G
	B G G G G A

FORTRESS	
行动模式	A A W W A B
	A A A W A B
	A B A W B A
	A G B W A G
	B B W W B B
	G G S W A A

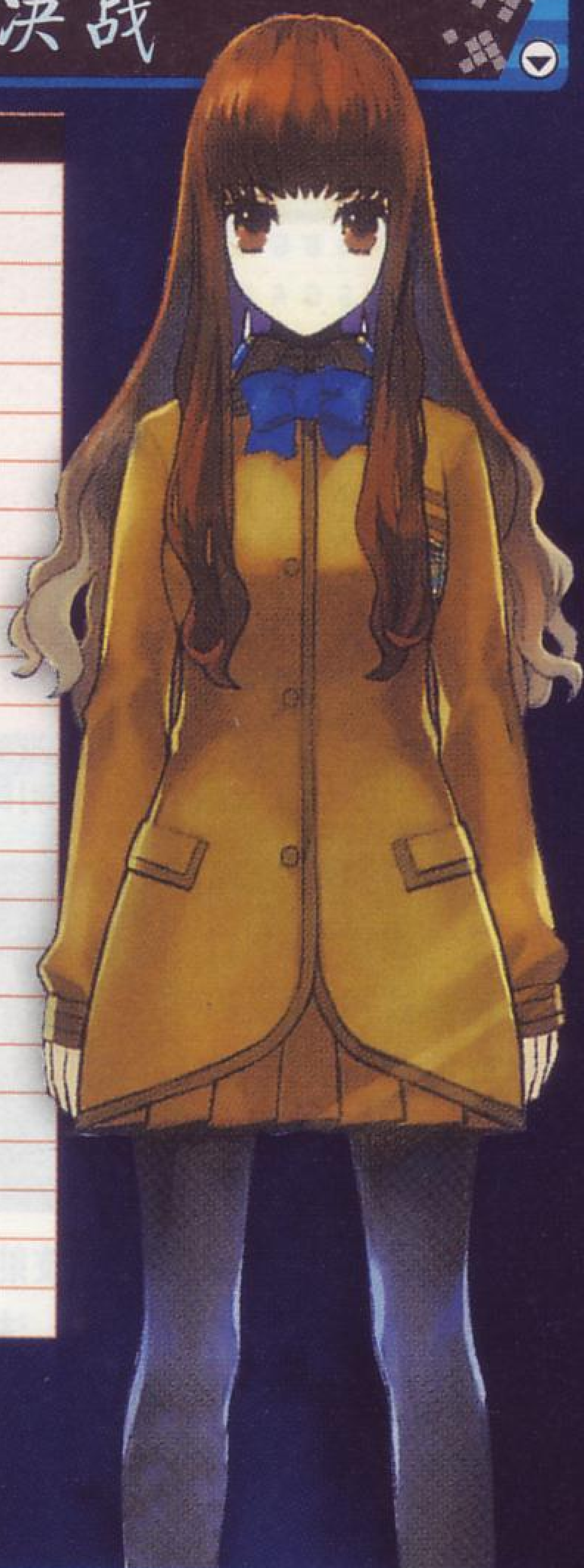
行动模式	G G W W B B
	G A B W A G
	A A A A B A
	B A B G A B
	B B B W B G
	B B B W A B
	A A A B G A
	G A G W G B
	A A W S G G
	G G G W A G
	B B B W G A
	A B A W B G

获得物品

- 20000PPT
- 浓缩エーテル
- 魔术结晶の大块
- エリクサー
- 教员用パッチ(老虎任务)
- 虎の魔法瓶(老虎任务)
- 破戒の警策
- トリガーコードクシー

决战

SABER（HP37000左右）	
行动模式	ASBASB
	ASGBSA
	ABSBGA
	BAGBAB
	ASBASA
	BASABB
	GSBASG
	AGSBAA
	BBGBAA
	GSGASG
	BASGBB
	BASABG
	BASBAB
	BGABBE
	BGSBGB
	BSBGSB
	BGBABB
	BSBASB
	ABABGA
	ABAGAE
	GASAGE
	AGASGA
	BABAGB
	BABABB



行动说明

高文除了技能与宝具的发动有迹可循外，其他所有行动均为随机，行动模式表的意义不大。最好装备上礼装“恶魔の黑衣”，用以解除对手的有利状态，否则将会打得非常艰难。第一回合高文必定会使用两次辅助技能来强化自己，因此在第六次行动时用恶魔的黑衣来解除就行。雷奥的技能非常强大，可以形成2回合麻痹，然后配合高文的“忠义の剑闪”会相当具有威胁，如果看到雷奥在第三个格子有行动，最好在第4个格子立刻采取回复异常状态或HP。“忠义の剑闪”只会在回合的第三次行动时发动，因此如果看不到第三个格子的行动，推荐采取防御。高文HP低下的时候会使用技能“圣者の数字”，防御大幅度提高，要记得解除。宝具只会在回合的最后发动，高伤害且贯通防御，伤血在1500左右，一定要注意（雷奥和高文会说出特定台词，懂日语的话也可以直接听出来）。另外雷奥有个解除我方有利状态的技能经常会配合下回合的宝具发动，这个也要注意。



终章 闭幕之钟声

剧情简述

校园变得寂静下来，留在这里的只有几个主要NPC和圣杯战争的胜者。做好了剩下的准备，从言峰神父那里了解到“圣杯”的真实之后，与凛一起前往最后的舞台。



经过一段长路的奔波，最终抵达的是一个空旷的空间。周围尽是萧瑟且意义不明的柱子，而中央则安置着我们的目标——七天之圣杯。但是，本应只有我们在场的空间，却存在着另外一个男人。男人自称“特瓦伊斯·H·皮斯曼”，是以生前最为憎恨战争的男人为基础所造出的NPC——本人在死前最终觉悟到“自己虽然憎恨战争，却无法否认战争给人类所带来的进步”。而被制造为NPC的“特瓦伊斯”在圣杯战争中拥有了自我意识，同时因为是NPC，因此无论失败多少次也能复活过来，借此他成为了最终的胜者，来到了此处。但身为NPC的他如果触碰到只有Master才能得到的圣杯，立刻会被作为“异常数据”而分解掉。因此他常年以来在此等候着能够认同他肯定战争的想法的胜者出现，而不同意他意志的Master们，最终都化为了这些柱子——化为了墓碑矗立在此地。我们无论如何不能容忍他的理念，看来最终也必须借由武力来解决这一矛盾。特瓦伊斯的从者是“Saver（救世者）”，以肉身从生的痛苦中解脱出来之人，但即便如此，联合我与Saber的力量，也并非不能打倒的对手！



流程

1楼走廊与言峰神父对话。

保健室与樱对话。

与紧急出口前的言峰神父对话可以前往零の月想海，里面有不少高级兵种，不过一周目不去也无所谓。

与用具室前的凛对话，选择“最后の扉を開く”。

前进一段长路后发生剧情。

决战。



决战

SAVER（HP35000左右）	
行动模式	SAAGGG
	SAAGAA
	SGSAGA
	GGGGGG
行动模式	SGGAGB
	BBBGGG
	SAAAAA
	SAAABB

行动说明



最终战，不用节约道具了，尽全力上吧。特瓦伊斯的技能是封印我方从者的技能，中了之后一定要立刻用间桐樱给的便当或是赤原礼装的技能进行治愈。SAVER的攻击技能威力极大，随便打到1800，拿不准的话最好先给自己回复并防御。对手身后的轮盘每2回合会点灯一次，全部点亮之后会强制Game over，所以不要吝惜自己的火力。

顺便一说，虽然游戏没有给出SAVER的真名，不过从特瓦伊斯的介绍和造型来看，这货就是释迦牟尼没跑了。

FIN



胜利之后，特瓦伊斯消失在空间之中，而Saver也回到了自己原本所属之地。原来他并非赞同特瓦伊斯的思想，仅仅是将慈悲赐予特瓦伊斯的心之末路罢了。没有了阻碍之人，通向圣杯的路途也已经出现——虽然有很多很多想要说的话，有很多很多想要实现的愿望，但对于身为异常数据的我来说，从接触圣杯到被分解为止的短短时间内，大概只能容许一个愿望吧。那么这一定得是，我最恳切的愿望……



Saber不知何时也来到了我的身边，即使是一瞬，她也要减缓我的分解时间。但即便如此，我存在的时间也太长了，我不禁在圣杯所观测的数据中寻找起了原因来。然后我意外的发现，自己的肉体是在脑死亡之前被冷冻睡眠技术保存起来，因此并非没有肉体。圣杯正是为了照合这个数据，才延缓了我的分解时间。然而我的肉身并非是作为魔术师来到这里，现在的自我说到底也只是个NPC，因此分解始终是无可避免的命运。不过，似乎发一封邮件的时间还是有的。

“原来如此，这就是成为你参照的人啊。也就是说，她跟你拥有相同的心与灵魂，我们真的能够生活在同一个世界呢。决定了，我一定会将你找出来，然后唤醒你的！可以的话，希望再见面的地方是某个学校的屋顶呢……所以，一定要等我啊。”

收到邮件的远坂凛，仰望着天空，笑着说道。



玩后感



由于赶时间的关系，一周目毫不犹豫选择了跟某人很像的Saber来闯关。但即便是如此，中盘之后敌兵大量增加的行动模式以及某些BOSS蛮横的宝具仍然让白菜吓出了一身冷汗（军神五兵和Saver的攻击力真的很要命），如果不是Saber有复活技能，真的是后果不堪设想。看到结尾的声优表时，粉丝们大概都会发现某个角色的存在。由于这是在游戏二周目才会出现的隐藏人物，所以白菜还得继续用狐狸来挑战……其实通过收集情报来压制敌人真的挺有达成感，对战斗系统有偏见的玩家不妨多打个几章再下定论。

文 苍穹　美编 紫血漪

METAL MAX 3
メタルマックス

期待已久的《重装机兵3》终于到来，游戏的素质也没有让各位玩家失望，系列的传统要素一应俱全，丰富的内容也足够玩家们研究上好一阵子。“《重装机兵》系列”向来以高自由度著称，本作中又引入了大量的任务委托，所以攻略和挑战悬赏怪物的顺序因人而异，下文流程部分仅供参考。一些重要的任务委托会穿插在主线攻略中介绍，而全部的任务资料会在文末用表格的形式列出，请玩家与攻略结合起来阅读。







NINTENDO DS

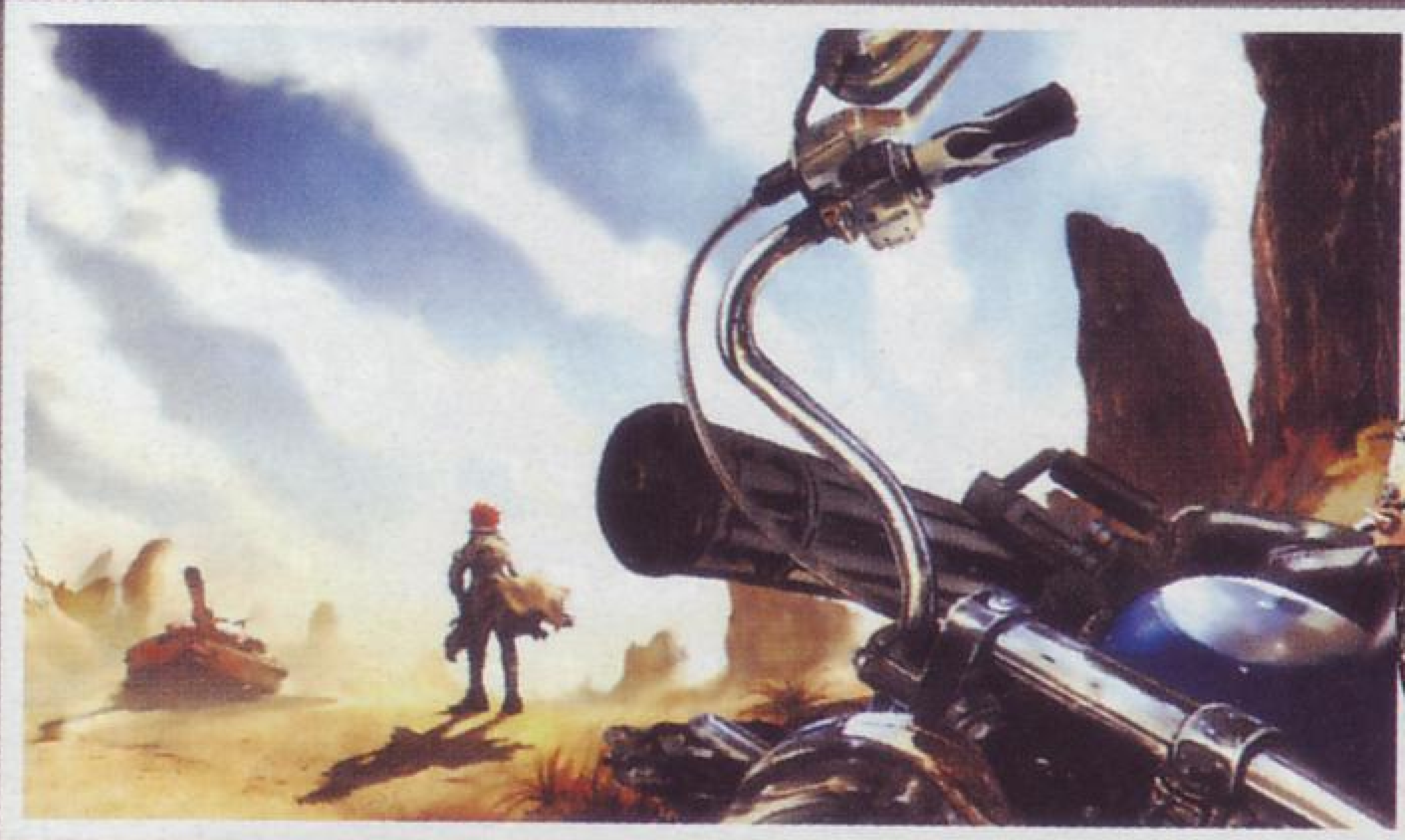
重装机兵3			
メタルマックス3			
角川Games	RPG	2010年7月29日	日版
1～2人	512Mb	6090日元	无对应周边

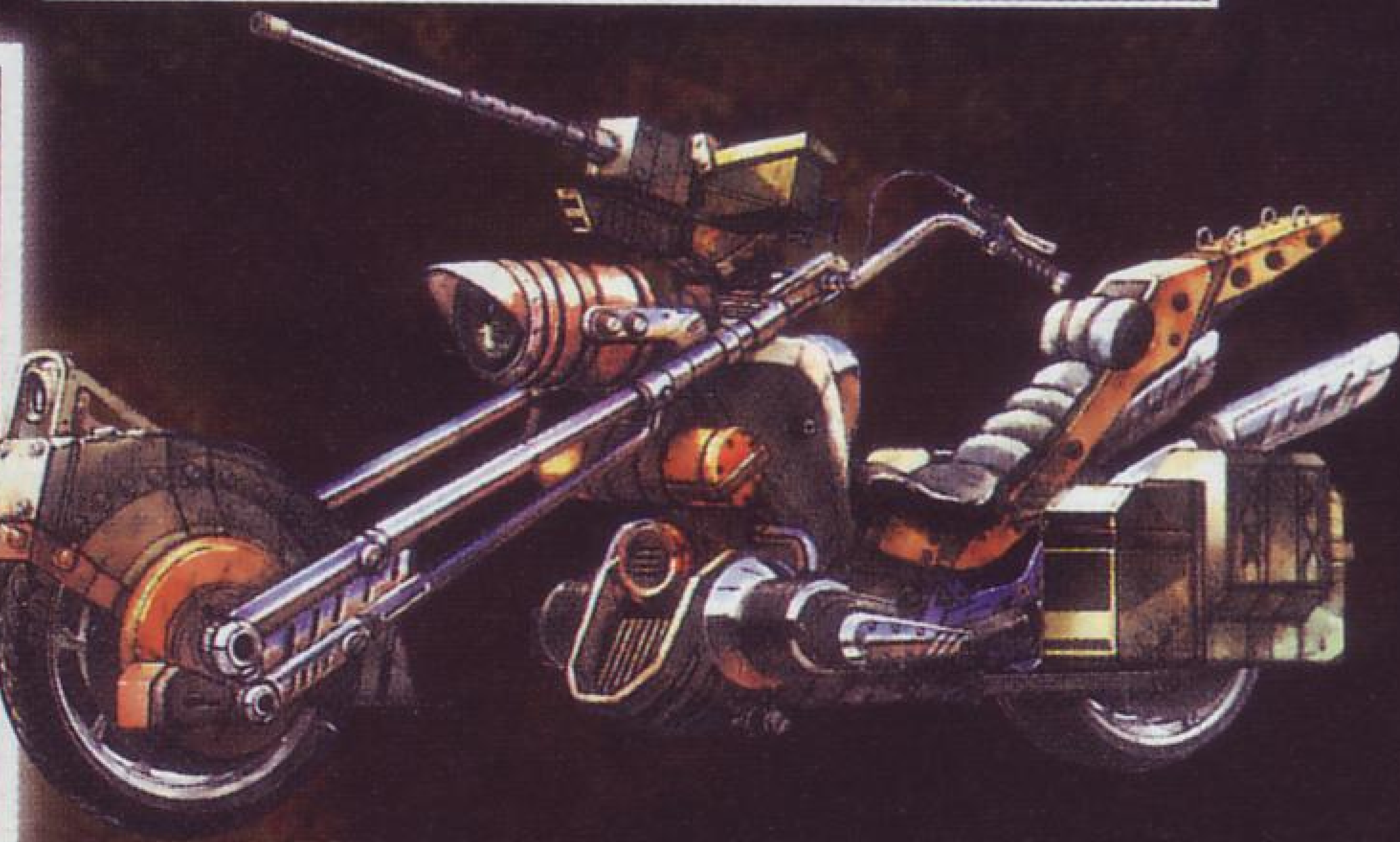
系统解析

角色能力

项目	解释
战斗LV	影响白兵战综合能力
运转LV	影响战车战综合能力
わんりょく	腕力，影响攻击力
たいりょく	体力，影响守备力
すばやさ	速度，影响行动顺序
男らしさ	男性气质，为负数时表示女性气质
毛づや	毛发光泽，战斗犬特有
キズあと	伤痕，即阵亡次数

每名角色都能装备3种武器(ぶき)，战斗中可以自由进行切换。防具分为头(あたま)、体(からだ)、腕(うで)、足(あし)、配件(アクセ)5个部分。本作还新增了属性防御项，依次为：火焰、冰冻、雷电、音波、气体、激光，利用侦察器(ていさつスコープ)或猎人特技查看敌方资料时，也可以看到其耐性及弱点属性。





职业特技

除了主角外，队伍中还可以加入两名人类同伴及一只战斗犬，人类同伴要在奴卡酒场（ヌッカ酒场）召集，共有6种职业，且有男、女、伪娘（オカマ）之分。战斗犬需要在指定的地点才能收得。不同职业能力成长有所差异，可以装备的物品也不尽相同，更重要的是他们拥有各自独有的特技，具体参看列表。



主角

特技名称	类型	习得等级	说明
获物の匂い	移动	5	辨明附近出没的敌人等级和种类
ねらいうち	车辆	10	瞄准敌人的要害进行炮击，必杀率较高
电光石火	车辆	15	利用目不暇接的操作对敌人实施多次炮击
男气パンチ	人类	20	肉搏攻击，男性气质越高效果越显著
しろうと修理	修理	25	修理破损战车的部件，失败的几率较高
ハンターズアイ	自动	30	身经百战的猎人根据经验和直觉，看穿敌人的各种情报
ハンターマジック	车辆	40	悄悄下车，对敌人进行肉搏攻击
全门发射	车辆	55	打开所有的炮口，对敌阵实施总攻击
变身	人类	事件习得	数回合内变身成为ブレードトゥース的形态，战斗不受控制，恢复人形后HP剩余1

猎人/ハンター

特技名称	类型	习得等级	说明
获物の匂い	移动	5	辨明附近出没的敌人等级和种类
ねらいうち	车辆	10	瞄准敌人的要害进行炮击，必杀率较高
电光石火	车辆	15	利用目不暇接的操作对敌人实施多次炮击
男气パンチ/パンチラキック	人类	20	肉搏攻击，男性/女性气质越高效果越显著
ハンターマジック	车辆	25	悄悄下车，对敌人进行肉搏攻击
ハンターズアイ	自动	30	身经百战的猎人根据经验和直觉，看穿敌人的各种情报
しろうと修理	修理	35	修理破损战车的部件，失败的几率较高
ゴーストドリフト	车辆	40	运用快到留下残像的速度旋转战车，躲开敌人的攻击
全门发射	车辆	55	打开所有的炮口，对敌阵实施总攻击



机械师/メカニック



特技名称	类型	习得等级	说明
破损修理	修理	初始	能够使用修理道具，对破损部件进行修理
ゆるめる	人类	7	卸下机械型敌人或敌方战车装甲上的螺丝，以创造可乘之机
スパナ乱舞	人类	15	投掷巨大的扳手，对机械型敌人有特效
男气キック/セクシーパンチ	人类	20	肉搏攻击，男性/女性气质越高效果越显著
タイル命	车辆	25	战斗中下车，冒着生命危险用タイルパック对战车进行装甲补充
ヤバイ修理	修理	35	不使用道具进行修理，有可能让部件的状况恶化
最も危险な修理	修理	40	战斗中下车，用道具进行紧急修理
大破修理	修理	50	熟练运用修理道具，对大破的部件进行修理
解体	人类	60	将机械型敌人彻底分解至零件状态

TIPS 战斗中上方显示“可变范围”字样的武器，可以按住L或R键来调节火力范围。

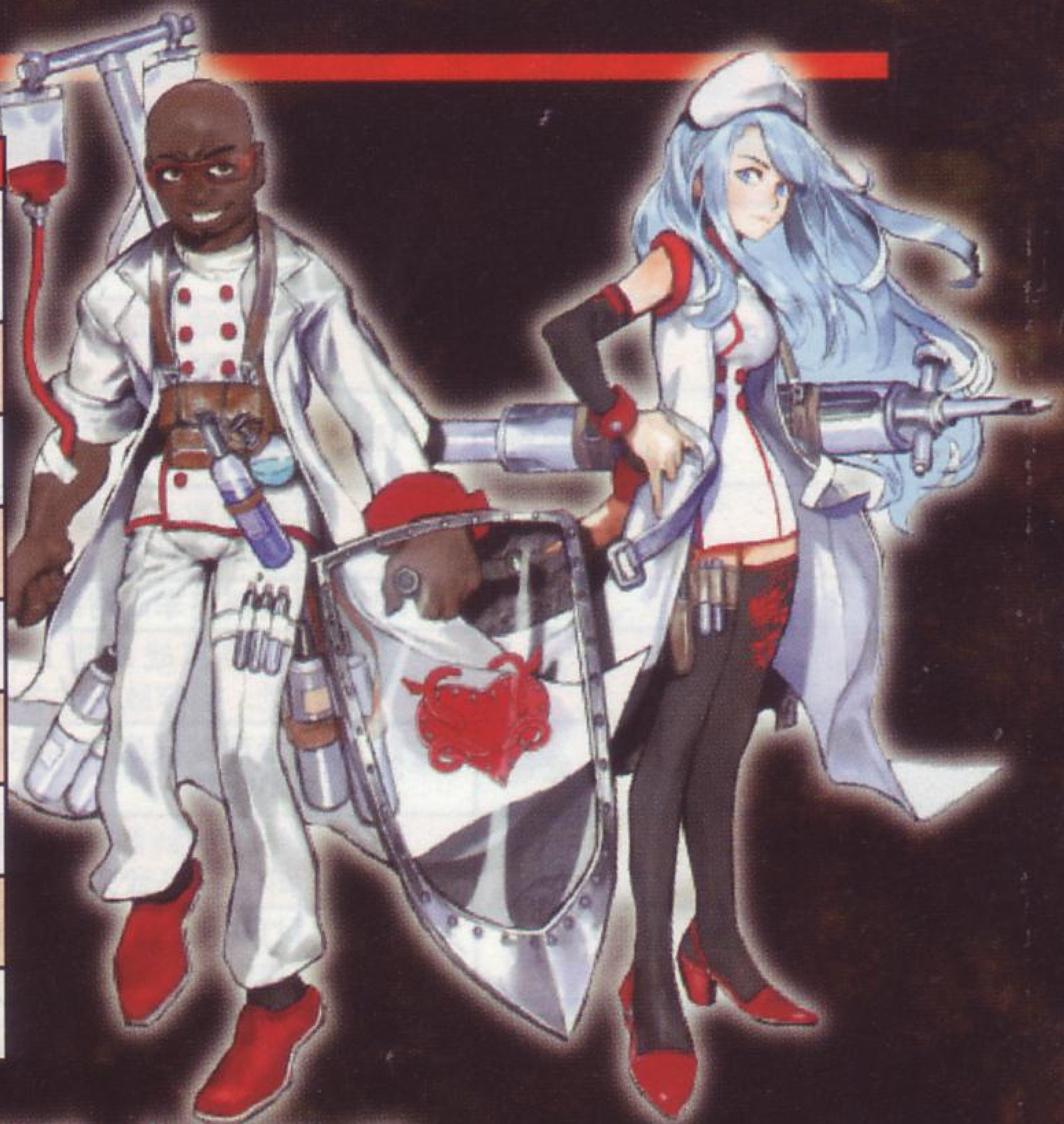
战士/ソルジャ-



特技名称	类型	习得等级	说明
ハデなカカシ	人类	5	以自身做诱饵，引起敌人的注意
速攻	人类	10	运用压倒性的身法，以平常两倍的速度行动
おたけび	人类	15	大声呐喊着攻击，令同伴的士气上升
男气パンチ/パンチラキック	人类	20	肉搏攻击，男性/女性气质越高效果越显著
战いのフエロモン	移动	25	运用让怪物垂涎三尺的激素，引诱敌人靠近
ダブルアタツク	人类	30	穿插着假动作，对敌人实施两次攻击
みだれなげ	人类	40	将持有的战斗道具一口气乱扔出去
ニンジヤステツプ	人类	45	运用风一般轻快的步法，躲开各种攻击
ぶつぱなす	人类	60	用手中装备的全部武器，一口气向敌人发动攻击

护士/ナ-ス

特技名称	类型	习得等级	说明
药の知识	自动	初始	根据药品的处方进行调配，最大限度引出回复效果
战场の天使	回复	5	用快速的手法向全体同伴投掷药品
モ-レツ看护	回复	15	通过尽心竭力地看护，让伤势回复
男气パンチ/パンチラキック	人类	20	肉搏攻击，男性/女性气质越高效果越显著
禁断の注射器	人类	25	用天使般的温柔，让生物型敌人安息
紧急手术	回复	30	通过应急处理，让伤势大幅回复
气つけ药	回复	40	向同伴散布治疗沉睡、麻痹等的神经系回复药
满タン看护	回复	45	通过熟练的护理，让伤势完全回复
战场のAED	回复	60	利用身边的事物产生电力，让尸体复苏



摔跤手/レスラ-



特技名称	类型	习得等级	说明
ドラムストレツチ	人类	初始	舒展身体，为下次攻击做准备
エルボ-乱气流	人类	7	用暴风雨般的肘击攻击敌人
台风チヨツプ	人类	15	如台风一般向周围随意发动攻击
男气パンチ/セクシ-パンチ	人类	20	肉搏攻击，男性/女性气质越高效果越显著
火炎カブキ	人类	25	利用强大的肺活量向周围一带喷吐火焰
肉块グラインダ-	人类	30	充分相信自己的身体，向周围所有的敌人发起肉搏战
ニトロラリアツト	人类	45	以拥有钢铁般肌肉的胳膊，向敌人的要害发动攻击
ジエツトハツト	人类	55	用千锤百炼的身体向敌人发动攻击的肉弹战术
ヨコヅナオ-ラ	人类	70	引出自身蕴含的全部力量

艺术家/ア-チスト

特技名称	类型	习得等级	说明
炮弾ゲージツ	艺术	初始	组合若干材料，做出各种各样的特殊炮弹
死んだふり	人类	初始	用堪称艺术的装死，避免成为敌人的目标
着ぐるみゲージツ	人类	5	完全进入所穿服装的角色，对敌人进行各种各样的攻击
复元ゲージツ	修理	15	使用修理道具，让破损的部件恢复到可以使用的状态
男气キック/パンチラキック	人类	20	肉搏攻击，男性/女性气质越高效果越显著
暗黑舞踏	人类	25	通过深度的冥想使出神秘的动作，对敌人进行多次攻击
炮击演舞	车辆	30	用行云流水般的动作，操纵战车武器进行多次攻击
改造ゲージツ	艺术	45	用独特的创造力，对战车进行常人无法想象的改造
爆发ゲージツ	人类	60	不惜牺牲性命，以自身来证明艺术存在于爆炸之中



战斗犬



特技名称	类型	习得等级	说明
おしっこ	人类	初始	用小便画出自己的地盘
掘る	人类	5	凭野生的直觉在地面挖洞，自己也不知道会发现什么
吼える	人类	10	用大声吼叫让敌人畏缩，赶走弱小的敌人
じゃれる	人类	20	与敌人嬉戏阻碍其进行攻击
突进	人类	30	奋不顾身冲撞敌人，破坏力与自身的健壮度有关

战车相关



战车的装备基本分为底盘(シャシー)、C装置(Cユニット)、引擎(エンジン)、大炮、机枪、S-E。除了底盘和少部分固定武器外，其他装备都可以进行更换。注意当战车的SP减为0后，各部件受到攻击就有可能被破坏，分为破损(はそん)和大破(たいは)两个等级，分别以黄色和红色字体表示，大破状态下武器无法使用，如果底盘、C装置或引擎大破的话，战车便无法移动。

战车的各部分装备都可以进行改造，武器的改造项目为攻击力、守备力、弹仓；C装置的改造项目为命中率、回避率、守备力；引擎改造分为马力和守备力；底盘可以改造守备力和弹仓，最重要的“穴改造”有不同的分支选择，战车的外观也会发生变化，由于改后不能还原，玩家一定要慎之又慎。

“重さ”是战车非常重要的一项属性，无论装备还是车载道具都有自身的重量，引擎的承载力减去战车上所有物品重量的总合，就是战车可以补充的装甲片(SP)的数量。

TIPS 有时候会遇到闪闪发光的敌人，此类杂兵掉落的金钱或经验值较一般为高，但是HP也是平时的数倍。

特殊炮弹

本作中大部分特殊炮弹需要利用艺术家的特技"炮弹ゲージツ"做成，当艺术家的等级提升就会自动习得相应炮弹的制作方法，具体列表如下。

炮弹名称	习得等级	素材1	素材2	素材3	效果
不发弹	-	-	-	-	做成失败时出现
りゅう弹	初期	ハードシエル	爆药	近接ヒューズ	一发可同时攻击大范围内的敌人，但威力约是通常炮弹的一半
毒ガス弹	初期	ソフトシエル	毒ガス缶	冲击ヒューズ	让一定范围内的敌人被毒气包围，车内受到毒气污染
さいみんガス弹	初期	ソフトシエル	さいみんガス缶	冲击ヒューズ	让一定范围内的敌人沉睡，车内受到催眠气体污染
ナパーム弹	7	ソフトシエル	ナパーム缶	近接ヒューズ	让一定范围内的敌人被火焰包围，火焰会短暂地持续燃烧
れいとう弹	7	ソフトシエル	冷えガス缶	冲击ヒューズ	让一定范围内的敌人被冻气包围，短时间内受到持续伤害
セメント弹	7	ソフトシエル	セメント缶	近接ヒューズ	用水泥固定敌人，令其无法移动
まひガス弹	9	ソフトシエル	まひガス缶	冲击ヒューズ	让一定范围内的敌人麻痹，车内受到麻痹气体污染
パニック弹	9	ソフトシエル	パニック缶	冲击ヒューズ	让一定范围内的敌人混乱
ロケット弹	10	ロケットシエル	爆药	爆药	スパルク型炮专用的特殊炮弹，攻击力凌驾于通常炮弹之上，能确实击中飞行目标
ドリル弹	12	ロケットシエル	ドリルヘッド	爆药	对地用てっこう弹，能命中地底目标
てっこう弹	15	ロケットシエル	メタルジヤケット	爆药	穿透战车厚重的装甲，从内部给予其伤害，敌方武器也有可能被破坏
ホローチャージ	21	ソフトシエル	爆药	爆药	更强力的穿甲弹，用高温喷射流溶解敌方装甲
APFSDS弹	31	サボシエル	APFSアロー	スリツプリング	以超高速飞行的重金属弹芯，贯穿敌方厚重的装甲，比ホローチャージ更强力

设施介绍

M	记忆中心，游戏的存档必须在此进行
H	猎人办公室，在这里可以听取悬赏怪物的情报、拿取赏金以及接受特别委托，"今周のターゲット"会指明让玩家去击倒一定数量的某种杂兵，完成后有额外的奖励
宿	宿屋，部分城镇还可以选择梅、竹、松3种房间，实际的恢复效果一样，只是最低级别的房间睡觉时有一定几率被蚊子骚扰，没有カトール驱蚊的话就会被吸取少量的HP
転	转送装置，可以在部分城镇间进行转移，有一定几率发生故障，继而被转送到奇怪的地方
補	战车补给店，可以对弹药和装甲片进行补充
改	战车改造店，底盘、引擎、C装置、武器都可以进行改造
	洗车店，可以洗去残留在战车上的鸟粪等
	战车租借屋，借来的战车不能进行改造和装备更换，租借战车本身不需要钱，但是战斗后获得的金钱会上缴一部分作为租金
	战车修理店，除了能修理破损部件外，还可以花钱进行战车回收
	战车装备、道具店，出售战车相关的物品
	特殊炮弹店，不同城镇出售的炮弹种类有所差异
	人类装备、道具店，出售人类相关的物品
	家具店，出售居家摆设，可以选择送到珂拉或希赛处
	酒场虽然没有图标显示，但也是很重要的设施，选择"ドリンクをたのむ"喝酒后，再选择"话をする"可以探听到一些重要情报

攻略流程

クライング・ママ

从明奇(ミンチ)博士的电击中苏醒过来后先与其对话，这里的选项对剧情没有影响，如果玩家遇到对话不停重复的情况，只要选择另外的选项即可，下文中只提及对话中重要的选择支。在上方房间的木箱中找到“iゴーグル”，菜单中的ガイド项随之开启，下屏幕也会出现简易的地图。RPG的惯例“翻箱倒柜”在这里同样适用，而本作中在地面上调查也有可能得到一些随机的物品，这些普通的道具在攻略中就不一一指出了。之后与门口的科学怪人伊戈尔(イゴール)对话，他便会让路，从谈话中得知自己的尸体是从河川上游漂流到此的，去上游看看说不定会有线索。

クライング・ママ原本是个繁华热闹的商业中心，却因“大破坏”的突发在一夜间只剩下断壁残垣。正欲离开时看到年轻的少女珂拉(コーラ)要求毛头小子华金(ホアキン)带自己逃跑，随后一辆战车驶来，车上跳下的大汉是受珂拉父亲所托来将她带回去的。见到华金被一拳打飞，女孩随即向主角求救，无论选哪一项都要展开战斗，不过纵使是赤手空拳也能轻松将光头撂倒，真不愧是系列最强Lv1主角！随后与战车驾驶员托雷多(トレド)的对话关系到主角的暂用名，史密斯(スミス)、琼斯(ジョーンズ)、玖罗(ジューロ)这三项，玩家按个人喜好选择即可。



ワラ

一路沿着河川往北行就能到达新的城镇，在瀑布前一对父女从水中吊起了一辆机车，随后主角上演了英雄救美。饭后与贝尔蒙多(ベルモンド)对话，接着调查机车选第1项，再与贝尔蒙多对话选第1项，最后与希赛(シセ)对话选“もう寝る”。醒来后前往右侧的墓地，得知希赛的母亲和哥哥都埋葬于此，她的哥哥曾是一名猎人，但却被名叫尤姆博玛(ユムボマ)的怪物杀害。贝尔蒙多希望主角能替他报仇，选择“引き受けよう”接下任务。

返回镇门处再次看见了华金，对话后就可以进入镇中了，战车租借屋(レンタルタンク屋)和物品保管室(トランクルーム)目前都无法使用，而印花屋(スタンプ屋)处可以得到“メンバーズカード”，此后记得多来此处卖出不要的道具，每售出100G累积1个印花，当印花数量足够时就能得到奖励，这里有不少实用的道具，具体列表可以选择“景品リスト”查看。收集情报后得知本镇和西南的シエルタ镇关系向来不佳，但华金却对该镇金斯基(ギンスキー)的女儿珂拉神魂颠倒，这让其母十分头疼。调查井盖可以发现通往下层的阶梯，不过目前没有能打开电子门的道具。在猎人办公室可以打听到第1个悬赏怪物位于西边的工厂遗迹，资金足够的话可以考虑买一个范围性攻击武器“しばやき炮”。

工厂遗迹

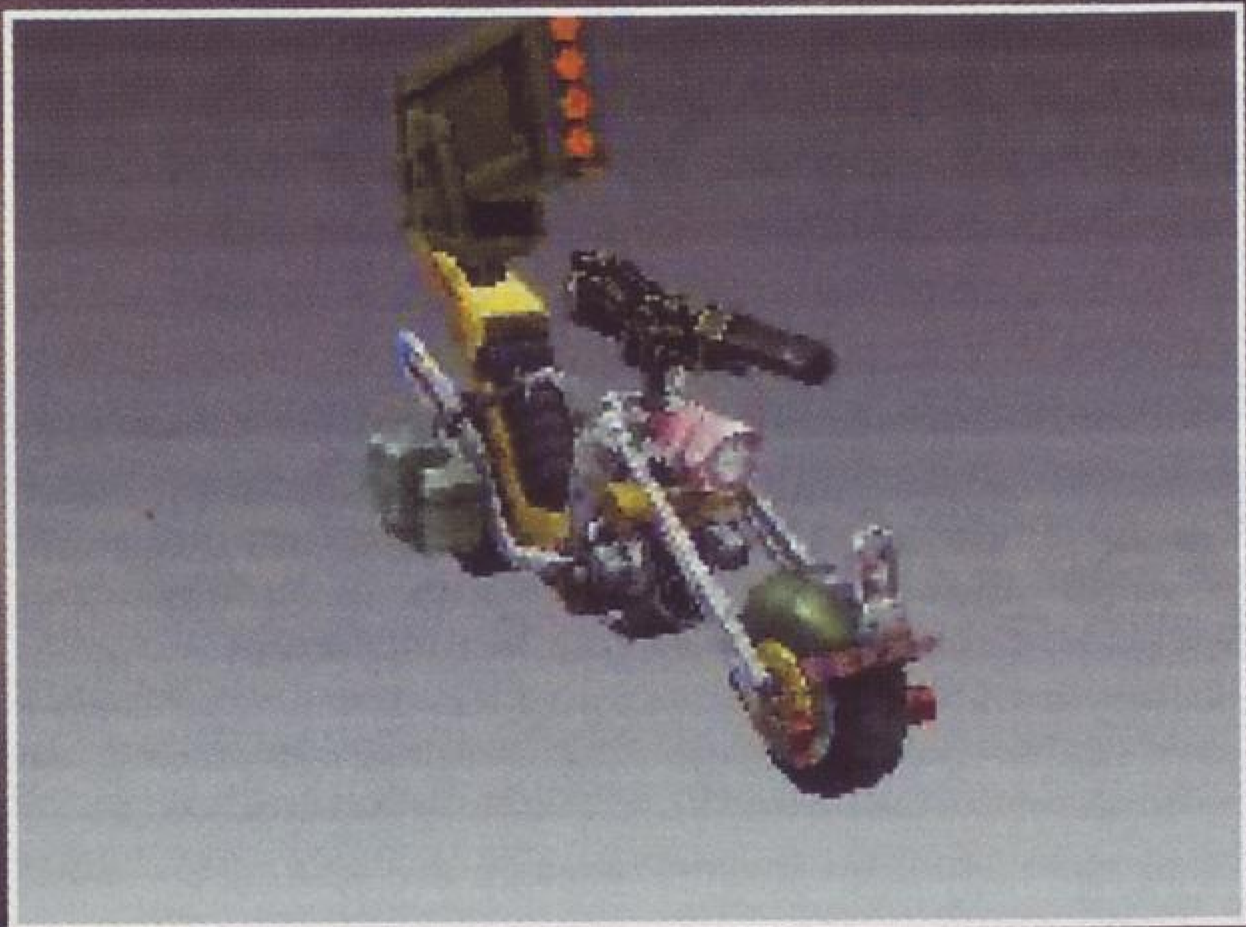


出镇往西不远就可以看见森林中的废弃工厂，从坍塌的墙壁处进入后，右侧运动室衣橱中可以找到“事务室长のカギ”，但目前仍无法打开左侧房间上锁的大门。进入工厂内部后一路绕到天台，悬赏怪物轻松就能干掉(本作以×、△、○、●四个符号来表示对属性攻击的抵抗力，从左到右各图标表示抗性越来越差，即●表示该敌人的最大弱点)。在天台的保险柜中可以得到“カギ束”，利用它打开之前上锁的房门，在保险柜中可以发现“事务室长のメモ”，使用后可以看到3组密码。之后的两道门

TIPS 牵引(けんいん)的战车携带的装备、道具，重量超过引擎承载也能照常移动。

用“事务室长のカギ”开启，最后在电脑前输入3988就能开门进入下层。返回ワラ与贝尔蒙多对话选择“かあきはうつたぜ！”，次日再与其谈话，选择两次第1项，可以令主角的名字变为最开始时自己起的名字，随后得到机车チョッパー。

悬赏怪物：ユムボマ	悬赏金额：2000G
属性 ×：火炎、雷电；○：气体	
金钱：100	经验值：120
掉落物：何かの电子部品、赤いパイロン、ユムボンベ	



シエルタ



驱车由クライング・ママ向西，很快就会看到五边形状的シエルタ。这个镇分为アッパー和ディパー两条街，前者是贫民窟、后者则是富豪街，金斯基在这里拥有绝对的地位。宿屋的帐篷内有一种需要输入密码的木箱，提示为“这种装置是大破坏之前制造的，在这个时代无法得到密码情报”，其实所需的密码是在现实世界中公布的，玩家可以参看文末的密码资料。贫民窟还有一个为了养活弟弟妹妹而出售カトール的姑娘，坚持照顾生意的话以后她会用这笔资金开店，如果置之不理的话他们则会饿死。在与卫兵的对话中选“だとしたら”，就会被带去见金斯基，他强人所难地命令主角护送珂拉远嫁他乡。由于无法拒绝，主角只得答应护送珂拉前往ラスティメイデン镇。翌日再驾车前来，送亲队伍已经准备就绪，选择“行こう”一行人便浩浩荡荡地上路。

沿途的移动是自动的，遇敌也皆是杂兵。当晚一行人在ブラボー桥的关口歇息，上楼与珂拉对话，她却提出要主角带她逃婚。珂拉并不愿意屈从于此次政治婚姻，从小在豪门长大的她希望选择自由的人生。这里无论是选择不断交谈，或是选择带她逃脱(可以与楼下的好色大叔打上一架)，最终的结果都是一样——天亮后众人还是向着既定的目的地前进。但一行人在ベイビーロック却遭到了冷血党的伏击，为首的竟然是悬赏9千的多明戈斯(ドミンゲス)，据他所说新郎塔罗米奥(タロミオ)的迎亲队伍同样也受到了攻击，恐怕已是凶多吉少。在同行的护卫一一倒地后，孤军奋战的主角也渐渐体力不支(与多明戈斯的战斗是无法取胜的)。就在最危急的关头，主角竟然变化成全身猩红、长着利爪獠牙的怪物，惊慌失措的多明戈斯叫出了怪物的名字——布雷德托斯(ブレードトゥース)，难道主角真是那头悬赏高达10万的怪物？变身后的主角异常强大，在击退敌人后却也失去了意识，此后个人特技中会追加“变身”一项。

主角醒来后珂拉正守护在自己身旁，她不在乎主角是冷血党还是什么宇宙人，因为她觉得这正是自己隐姓埋名，过上普通人生活的好机会。注意，在对话出现4个选项时选择最后1项“コーラをつれて逃げる”的话，之后无论选择1或2都将进入Ending，这也是“《MM》系列”的传统了，不过事先会有存档的机会，感兴趣的玩家不妨看看这个“私奔”的结局。选择其他项的话故事还会继续，一觉醒来珂拉已经不见了踪影，从身边的纸条得知她已自行离开，而且还带走了主角的机车。“这全部都是你的错！”看着这大小姐留下的字条，无奈的主角只得踏上寻找珂拉(或者是机车)的旅途。

ビ-カップ

径直向南行就会到达小镇ビーカップ，这里有出售在城镇间瞬移的“ドッグシステム”，不过由于是战车用品，目前无法购入。在镇中探听到珂拉曾在这里给机车作了补给，很可能前往了ラスティメイデン。另外还得知镇北的ヌッカ酒场可以召集同伴，东南是多明戈斯的基地，西边的グレートキャノン据说藏着战车，猎人办公室也会多出不少特殊任务。接

下来不妨先四处走走，壮大队伍的同时也提升一下自己的实力。

此时返回ワラ与贝尔蒙多对话选第2项，再选“いいとも”就会触发“回老家结婚”的结局，跟“私奔”结局一个性质。回到シエルタ与门卫对话会直接被关进牢狱，在监狱里调查油桶能找到スプーン，接着用汤匙挖墙就可以越狱了。自己的行囊装备在B5那个发光的位置，上前调查还可以得到マンホールのカギ。此后可以四处转悠搜刮道具，在B3可以玩21点，来到B1上层还有老虎机、战车汪汪等，强烈建议在这里攒些钱。惟一需要注意的是离开时不要走正门，应该利用越狱通道最顶端的绳索并乘船离开，否则又会被关进监狱。

来到ビーカップ北边的ヌッカ酒场可以招入同伴，有玩过《DQ3》的玩家对这种招募方式一定不会陌生。由酒场向东北走，在营地中可以见到战斗犬，对话选择第3项，只要手边有“ぬめぬめ细胞”、“注射手羽”或“アホウささみ”等可以喂食的道具，最后选择“仲间にする”它便会加入。3人1狗的队伍初步完成，由于同伴等级较低，记得要适当提升一下。出租的战车虽然也能使用，但会克扣掉战斗中的一大笔金钱，所以还是自己花点儿时间找战车吧！



由ビーカップ向西南，爬入悬崖上的グレートキャノン（其东南海岸的营地内可以强化iゴーグル），调查操作板依次选择“HELP”－“非常ドアOPEN”。进入内部后先往左爬上扶梯，在书架上发现“技术部员の日报”，调查可以获得密码221220，接着进入北侧的房间，输入密码后调查墙上的控制系统选择ON开启电源。房间内可以看到战车，但目前仍无法进入。通过楼梯走到下层有骷髅的房间，调查白骨选择“军服を调べる”得到“大佐のIDカード”、“セピア色の写真”，右侧的桌上可以得到“大佐の日记”。现在返回上层用ID卡就可以开门了，击退想趁火打劫的家伙后就可以拿到战车パトカー！

ビーカップ镇西北有一大片暗红色烟雾缭绕的地带名为“极乐谷”，入口非常多，在一个躺满尸体的山谷会看到悬赏怪物，暂时别管它绕过去继续向左，调查地上的白骨依次选择2、2、1，接着选择“あきらめる”换主角坐上战车，再次调查选择“结びつける”，就能把沼泽中的机车モトクロッサ吊上来了。

由ビーカップ向南进发，在房车状的营地中得知附近有一辆无人驾驶的战车经常袭击人类，继续往东南走就能看见它了。事先可以去租一辆战车增加战力，从正面与其对话会发生战斗（如果它不理睬就多对话几次），获胜后便能得到MBT77，由于其C装置是破损的，必须先进行修理才能开动。

阵容终于齐整，接下来可以去干掉之前的悬赏怪物。ベヒムース位于クライング・ママ南侧河川的下游地段，之前极乐谷的超流动デカブリン则会在几个山谷间游走。有了战车后它们只能乖乖地变成玩家的资金，攒够3万G后就可以回归主线了。



悬赏怪物：ベヒムース	悬赏金额：3000G
属性 △：火炎、冰冻；●：雷电、气体	
金钱：200	经验值：200
掉落物：铁の鹿ツノ、てつクズ	

悬赏怪物：超流动デカブリン	悬赏金额：7000G
属性 ×：音波、气体、激光；△：雷电；○：冰冻；●：火焰	
金钱：500	经验值：1000
掉落物：てつクズ、レアメタル、超流动コア	

ラスティメイデン

由强化“iゴーグル”的营地沿着沙滩向西北进发就会看到轮船形状的小镇，沙滩上敌人较强且遇敌率极高，感觉吃力的话还是走为上策。进入船体内部后就能看见那辆熟悉的赤色战车Rウルフ，这里只需支付3万就能将其买

TIPS 敌方掉落的战车装备，名称后的★是随机的，★越多初始能力越好，但改造空间越小。

下，建议第一时间入手(过一段时间后卖车的人会变成快乐教徒并开价100万，只要玩家入教后价格就会降回3万)！来到甲板上看到萨布罗米奥正在布教，集会结束后返回镇子入口，在右侧的帐篷处花费1000G即可入教。注意此时全员都会装上ハッピーリング，记得将它们全部卸下，否则一进入战斗我方角色就都处于混乱状态。入教后在镇中可以行动的范围会稍大一些，B1的洗车场可以用来洗去黏在战车上的鸟粪(とりのふん)，其他地方只要完成委托逐渐提升好感度就能进入，出售居家装饰物的店铺目前就不要去浪费金钱了。调查一番后得知，镇中的领导人本来是珂拉的未婚夫，但在长男塔罗米奥遇害后其弟萨布罗米奥(サブロミオ)掌控了大权，镇中的大多数居民也都信奉“快乐教”。然而有谣传说萨布罗米奥与冷血党私下有联系，甚至塔罗米奥可能就是被他所害，不过看起来珂拉并不在此镇。



冷血砦

找不到珂拉，主角只好去冷血党的游击队长——多明戈斯那里探探口风了。购买一些人类装备品后，从ブラボー桥西端出口一路向南，岩山间的就是其基地所在。进入后先选择“突击する”与杂兵连续交战，右侧有抵抗组织煮えカカシ的秘密基地，中间的冰箱是暗门，与洞穴深处的护士对话后还能得到回复以及“カカシビーコン”。接下来要突入冷血砦，几场杂兵战后到达山顶就要与多明戈斯的对决，由于这里是白兵战，注意要善用道具与之周旋。获胜后他会纵身跳入洞穴中，这里不要急着追他，先与一旁的女性NPC对话，返回山底乘上战车后进入洞穴，多明戈斯正好驾车逃出。再次将多明戈斯击倒，他在临死前说出了此次劫亲幕后的主使——古拉特诺斯(グラトノス)。

悬赏怪物：ドミングス	悬赏金额：9999G
属性 ●：火焰、雷电、气体	
金钱：500	经验值：1200
掉落物：ドミン毛、ドミングスガン、ドミングスチェーン	

由于接下来要去另一块区域发展剧情，建议临走前先把这里的重要支线和悬赏怪物解决掉。ヌッカ酒场西北的营地可以购入特殊弹的材料，其西侧的海边有一个小熊型的房屋，虽然暂时无法进入，但可以先去调查大门选择第2项接下任务“オレはご主人様だ”。悬赏怪物サルモネラス会在シエルタ西北的悬崖上方游移，其受到一定伤害后就会变化成机器人的形态，不容小视。从ブラボー桥西端出口向东南方向行进，这里有一个圆形的ドゥーム球场，“シルフィード救出作战”的任务就需要在这里展开。先调查左侧的裂缝，用主炮轰开缺口，随后全员下车进入室内。调查3楼过道边的手提箱，就能放下扶梯让NPC走到屋顶。来到屋顶与其对话，他需要布制品来结成绳索，建议去ワラ购买デニムのつなぎ20个，进入球场内部后战胜异型，小狗便能成功获救。球场内部的巨石要用战车才能推开，在3楼用控制机关打开天棚。再次进入球场，悬赏怪物クラウドラゴン会突然闯入扑灭篝火。与NPC对话选择三次第1项，接下“グラウドゴンを倒せ”。先前往极乐谷收集30个“変わった枯れ木”，将木材交给NPC后，篝火点燃后前往3楼关闭顶棚，悬赏怪物就会被困在球场中了。由于它的全体攻击非常强力，卷起的旋风还会让玩家强制下车，建议中期以后实力较强了再来挑战。

悬赏怪物：サルモネラス	悬赏金额：15000G
属性 ×：气体；○：雷电	
金钱：500	经验值：9000
掉落物：何かの电子部品、サルキャノン、サルモネラボット	

悬赏怪物：クラウドゴン	悬赏金额：30000G
属性 ×：火炎、雷电、气体、激光；○：冰冻	
金钱：1000	经验值：12000
掉落物：云の素、强力云の素	



ホック交易所&ホホアナ

从酒场向东北方向前进，进入山谷后正看见冷血党的首领古拉特诺斯，他在下令活捉珂拉后乘飞机离开。解决杂兵后冲过山顶，就能到达另一片新的区域。正北的营地是ホック交易所，给店铺起名字后联机交易就可以在这里进行。交易所的西北是大片的树界，如图所示位置使用金属探知器可以找到战车スカウター，而在东北部则有一条生化战斗犬ハチ，把自己的战斗犬先寄存到酒场后再来与之交手，获胜后就能收服它了。交易所往东沿着山脉移动再转南，则会看到矿山之镇ホホアナ。在最下层右侧的洞穴使用金属探知器，会发现不少矿石，反复出售矿石能赚取不少金钱和印花，将其用于提炼的话也能得到金属素材。而左侧的洞穴利用主炮一路轰碎墙壁，能够在深处找到战车ツングースカ(乘坐缆车进入洞穴调查战车后，再利用维修站的“回收”功能可以避免与墙壁的纠缠)。



树界中蕴含着丰富的支线内容：古树状的悬赏怪物位于树界中央偏左，它的身子上会落下杂兵，需要确保有一辆战车装备着范围性杀伤武器来清除杂兵即可。将其击败后继续往西走有イービル不动产的大楼，不过暂时无需进入。树界北面的边缘处有一个洞穴，进入其中后不要往右侧的路线前进，因为里面虽然有少量宝箱，但却会让人失足落到下层从而直接面对赏金怪物，还是建议玩家从下方的路口慢慢深入。一路上要用战车撞碎或推动石块，火海虽然对战车内的人员不会造成损伤，但是需要留神战斗犬的HP消耗。进入最底层后一路上要与几个龙头交战，瀑布前一战时给予其一定伤害后它才会现出完全形态，由于龙头会不断复活，此战有强力的机枪比各个击破要有效得多。



进入树界西北的研究所バイオキングダム时听到呼救，步行来到顶层击退袭击人类的猴子ゴエモンキー，女博士会告诉主角她正在研究生化战车。选择好初期的设计后，收集指定数量的铁和细胞，交给研究院的两个机器人即可。生化战车共有甲虫(ビートル)、三角龙(トリケラ)、猛犸象(マンモス)和章鱼(タコ)这4种，但只能选择其一，造好后战车本身也是可以靠经验值升级的。

悬赏怪物：バオーバーブンガー	悬赏金额：12000G
属性 △：火焰、冰冻、气体、激光；○：雷电、音波	
金钱：1000	经验值：7000
掉落物：バオーバーすりこぎ、バオーバーシールド	

悬赏怪物：アクアヒドラ	悬赏金额：17000G
属性 △：冰冻、气体；○：火焰、雷电	
金钱：5000	经验值：10000
掉落物：ヒドラの一滴、ヒドラウオーター、ヒドラエキス	

プエルト・モリ

由ホック交易所向西直走，可以看到一座高架桥，与挡路的NPC对话后选第1项会接下“タコスをさがせ”的任务。继续往南走就能看到港镇，在镇中的よろず屋购入“山盛りタコス”，带回高架桥处NPC就会让路，而在营地上层主角发现被珂拉夺走的机车正在这里出售(这小妮子！)，想要回的话需要花13000G左右，暂时没有闲钱的话就先搁那儿吧。

小镇东北顶层的集装箱内则有“赤い亀”的成员，选择“仕事さがし”，而给下层集装箱内的NPC“ニトログリセリン”的话，完成任务的同时好感度还能直接提升50。随后前往镇南黑色的集装箱，接下新的任务。与镇中西北房屋前的NPC对话答“はい”，缴纳100G后可以进入冷血党的酒馆，与小混混对话后挑起争斗。进出城镇重复一次上述行动，就能引起楼上萨梅库玛(サメクマ)的注意，对话选择两次第1项，便会与其展开战斗，其掉落的火焰放射器是接下来一场BOSS战的关键。进入战车类商店后，几条巨大的触手冲破井盖将NPC抓走，原来下水道中居住着名叫マユラー的悬赏怪物。先利用港镇的人类装备店强化一下角色的能力，随后就要进入下水道。在这里

TIPS 想刷“てつクズ”前期可以在沙滩利用“金属探知器”搜寻，后期可以前往地图西南的垃圾场。



需要扳动机关变换水位以继续前进，调查红色油桶下的井盖还能发现地下车站，而黏在墙上的巨大蛹状物就是悬赏怪物了。由于其弱点是火焰，开战就丢一个持续伤害的火焰道具能收到不错的效果，战斗中其会将我方角色抓到身前，一旦我方全部被触手缠上也会Game Over，因此一定要用强力武器、特技迅速给它造成较大伤害，我方角色才能获救。击倒赏金怪物后店员们就都会得救，这里的战车装备相当不错，战车道具“迷彩シール”的作用是降低遇敌率，有需要的玩家也可以趁早购入。

当HAPPY教的好感度较高后就可以参见教主，他希望主角替他到港镇取来シンボル像。在集装箱中找到男性艺术家巴尔坎(バルカン)，只要击倒了マユラー，他就会前往5号车库继续制作雕像，不过由于铁量不足，玩家只要去找来15t铁，过一段时日重达20t的雕像就会造好。返回ラスティメイデン与教主对话，趁他召开集会的时候潜入房间调查冰柜，里面居然藏匿着一具尸体，其脸孔与萨布罗米奥非常相似，调查“死体の纸切れ”得到密码429071。来到上层控制台输入密码，进入电子门后发现了教主暗藏的电波发信机，正是这个机器让民众们产生快乐的幻觉。选择“破坏”依次与机器和教主开战，原来教主是悬赏9万的奥尔伽(オルガ)假扮的，获胜后HAPPY教也就此覆灭。

崖っぷち海岸

ブエルト・モリ西北的海岸处可以打听到年轻女子的消息，来到悬崖边选择“身をひそめて、待ってみる”，过一会儿珂拉就会“从天而降”了，原来她打算隐姓埋名在此过新的生活。在这里帮两位女士做一些苦力活，当晚珂拉对卡斯米(カスミ)说出了自己的担心，毕竟冷血党和自己的父亲都在到处搜捕她。但卡斯米劝珂拉留下来，因为这里就像她的家一样。次日与珂拉对话选择第2项，答应帮她返回家中取件衣服来。

シエルタ

根据好感度的不同，这里的潜入方法也不一样。无论是走正门、故意被捕还是从右侧船夫那里潜入ディパー街，坐电梯来到B6后都会发生剧情，巨大的护卫机器人アラモニジャック启动，原来是悬赏怪物之一、凶鸟デスデモーナ从上空飞过。镜头回到主角一侧后先进入左侧的更衣室换服装，假扮成厨师后混入豪华大宅，调查2楼最左侧房间的衣柜得到“仕立てのいい服”，想进入地下室需要连续调查上层的名画并按下按钮。返回海岸将衣服交给珂拉，女孩用一个吻表示了感谢。

イ-ビル不动产

整理好装备前往树界的西北部的不动产大楼，进入后再次看到冷血党首领的离开。1楼的遇敌率很高，而且需要下车步行，建议以避战为上。来到2楼后看见一位老人倒在不远处，上前解决掉杂兵机器人。救下老人后打听到煮えカカシ领袖泽因(ゼイン)的拍档竟然是游戏初期时遇到的驾驶员托雷多，主角也得到了“金属探知器スーパー”。据说大楼的地下有药，为了治好团长，主角也免不了要走一遭了。驱车来到B1会发生BOSS战，获胜后通过扳动机关继续深入，B2左上的自动贩卖机上可以购得“ゲンキデルZ”。击败悬赏怪物ヨージンボグ后来到最下层，调查白骨得到“科学者のメモ”，利用其上的密码48955打开左侧的保险箱，可以得到“新药调合レシピ”。完成这些任务后重新进入大楼，这里就会焕然一新。



悬赏怪物：ヨージンボーグ	悬赏金额：18000G
属性 ×：气体；○：雷电	
金钱：800	经验值：8000
掉落物：ヨージンブーツ、ヨージンビーム	

サイドウェイ

虽然从港镇坐船也能到达西边大陆的デッペンタウン，但由于有NPC会挡路，因此我们还是得从陆路进发。从不动产大楼北侧的道路绕行，通过营地南侧的水坝就能来到西边大陆。驱车驶上沙漠中央的高架桥，里的城镇有出售强力的引擎“玄武”。东侧帐篷内有一名老人带着战斗犬ぶち，只要玩家队伍中没有战斗犬就能将其收作同伴。与右上角的NPC对话可以接下委托“高速のレクイエム”，想要追上悬赏怪物“速度之王（スピードキング）”需要先费一番周折。先购入战车道具“ロケットブースター”，接下来返回プエルト・モリ东边的那个地下车站，击退バーナアント或ニトロポリタン就能得到“ロケット燃料”，车站深处还有悬赏怪物“ガウーマン”，它便是之前下水道的怪物羽化而成的。返回サイドウェイ后反复出入城镇，直到看到东部高架桥上有红点出现，迅速移动过去并使用“ロケットブースター”就能追上悬赏怪物并展开战斗，获胜后返回城镇从委托人处得到“名なしからの手纸”，带着它返回プエルト・モリ与战车出租屋店员对话就能得到机车サイファイ。不过这两个BOSS的实力都不弱，尤其前者的回避率高得惊人，建议稍后再来挑战。

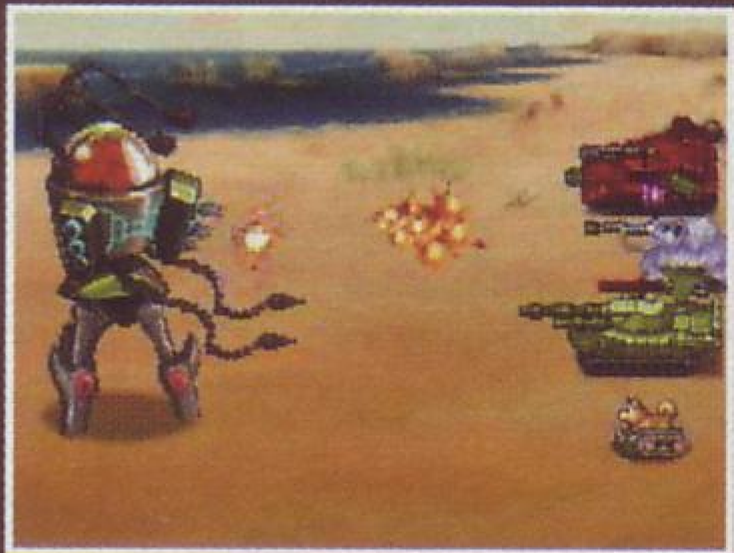
出镇向西南走，来到流沙不断滑下的悬崖上使用金属探知器，调查亮点可以发现秘密入口(平时乘坐转送装置发生错误的话也有机会被传到这里，但需要持有开门的ロックハッカー)。从传送带的断口跃下，随后要看清楚显示屏上的玩具外观，通过正确的道路选择让机器人把自己变成相应的样子，只要产品合格就能进入最深处找到双引擎战车ラスプーチン。



悬赏怪物：ガウーマン	悬赏金额：18000G
属性 ×：激光；○：火焰、气体	
金钱：8888	经验值：10000
掉落物：ガ羽、ガ帽子	

悬赏怪物：スピードキング	悬赏金额：55500G
属性 ×：气体；○：雷电	
金钱：1800	经验值：6000
掉落物：ハイテクスクラップ、セナ2022、メテオドライブ	

デッペンタウン



由サイドウェイ向着东南沿海挺进，就能进入之前能坐船到达的海中大楼，与挡路的NPC对话他便会让道了。在5楼有一头猎豹一般的怪物与支线任务有关，与宿屋边上的NPC对话得知他的船被盗了。出镇往西北的沙滩走，调查白骨得到“点火キー”、“トゥーコの地图”，调查岸边的小船便可以乘船出航了。传送回ラスティメイデン再驾船往西，见到海上的火星クラゲ后马上回头，慢慢把它引到岸边，再乘坐战车对付它就容易多了。

大楼北侧有一栋只能步行进入的小楼，森林的下层都是ミュート族人，完成任务或是给予其带“黄金”字样的食材都能提升好感度。乘船还可以进入海中那幢红色的钢筋废楼，发现猴子ゴエモンキー后沿着绳索往上攀爬，偷偷绕到它身后把其逼到死胡同就能展开战斗，获胜后答“はい”就能得到“ロックハッカー”，之前上锁的电子门都能用它开启。东北不远处还有一幢大楼，中央部分一片漆黑，先去拉开亮着红光的开关再走到最下层就会发现赏金怪物カジキエフ。

悬赏怪物：火星クラゲ	悬赏金额：22000G
属性 ×：气体；○：雷电	
金钱：888	经验值：10000
掉落物：何かの电子部品、宇宙ボンバー、火星バースト炮	

悬赏怪物：カジキエフ	悬赏金额：28000G
属性 ×：气体；△：火焰、冰冻；○：雷电	
金钱：4000	经验值：4000
掉落物：スーパーレアメタル、カジキエフMK50、キエフォニクス	

崖っぷち海岸

返回海岸找珂拉，在主角进屋后三名黑衣人尾随而来，转身出门后这里已经被冷血党包围，杂兵们缠住主角的同时其他喽　已经冲入了屋内。匆忙追进屋内看到卡斯米持枪救下了珂拉，原来她曾经也是个战士。出门后主角一行挡住杂兵，珂拉则跳海逃亡。随后冷血党的首领古拉特诺斯亲自驾到，在干掉了不争气的手下后，他

TIPS 树界北边有一个商人营地，其附近是刷“ぬめぬめ细胞”的绝佳场所。

也发现了主角的真实身分并称其为“实验体1313号”。原来主角曾经是冷血党的头目之一，被古拉特诺斯进行了细胞移植的实验。主角就此成为了半兽人般的怪物，而且由于副作用，身体发生的强烈拒绝反应会让他痛不欲生。在发现自己身体的变化后，愤怒的主角袭击了古拉特诺斯，行动失败后濒死的主角虽然保住了性命却丧失了记忆。在真相大白后主角与仇人展开了战斗，然而却全然不是古拉特诺斯的对手……



プエルト・モリ

主角醒来后身处港镇的地下牢狱，隔壁的老人以为关着的是奥尔伽。原来身为冷血党一员的奥尔伽竟是老人的独生女，但却被古拉特诺斯带去进行了人体实验。主角被带到拷问室毒打数次后(战斗中直接选“吐く”)又被带回了牢房。继续与老人对话，原来他也曾被迫参与过这项恐怖的研究，想带着女儿逃跑却失败被擒。随后杂兵们又把主角拖入了拷问室。反复经历数次拷问后，黑衣人之一米古(ミグ)出现，他也将“メタモルフィン”扔进牢房。调查闪光点后等待杂兵们出现，选择“吐く”顿时房间内烟雾弥漫，主角变身与姆伽德斯(ムガデス)展开了激战！战斗是全自动的，等到敌人逃走后，与倒在地上的杂兵对话被带到楼上，调查闪光点后取回装备以及“クランのカギ”。如今只剩主角一人，不要轻易离镇，利用转送装置前往酒场找回同伴，再利用维修店的“回收”功能调回战车，准备完全后出镇与驾车的姆伽德斯一战！返回崖っぷち海岸后珂拉果然没有回来，主角只好重新踏上寻找她的旅程。

悬赏怪物：ムガデス	悬赏金额：40000G
属性 ×：火焰；○：气体	
金钱：2700	经验值：4500
掉落物：カーボンナノ触角、ムガデストーチ、マグナムガデス	

ソンブレロ・ビル&エルルース



沿着海岸一路向东南走，来到一个破败的城镇，到处都是弹坑和废墟，想前往各个设施需要利用地下的隧道。驾车冲破乱石后走出隧道来到城镇中央，选择第2项将卫兵击退后便可以进入其中，冷血党的杂鱼遍布各个建筑。镇中可以对战车进行双引擎改造，但必须是符合条件的才行，将可以改造的战车停在其面前黄圈的位置次日来取即可。原来这里已被冷血党占领，而传闻位居NO.2奥洛克(オーロック)就在镇中的高塔上，但是现在有NPC挡路无法进入。

想要触发珂拉的相关剧情其实是以战斗次数来判断的(约15场)，玩家不妨好好提升一下等级，并把这附近的悬赏怪物清扫一下：当主角等级到达40以上，返回ワラ时有机会遇到煮ぇカカシ派来的信使，原来冷血砦又出现了新的敌人。其实就是悬赏怪物アルメイダ，他的打法跟之前多明戈斯一样，这里就不再重复了；在西边沙漠的铁轨处等待，这里需要有耐心，大约10分钟左右才能等到冥界エクスプレス现身；カミカゼクイーン位于西部大陆的正南方的岩山群中，其防御力非常高，大部分攻击都只能给她1的伤害，应尽量使用主角的“ねらいうち”配合连续射击的武器来提高必杀率，争取在其逃跑前解决她；スクラヴードゥー位于西部大陆西南端的垃圾场中，它没有明显的弱点属性，其头、手被击破后会出现杂兵，必需要优先解决杂兵，否则其各部分又会复原，另外它只遭遇战中出现，并不会直接显示在地图上。



悬赏怪物：アルメイダ	悬赏金额：45000G
属性 ○：气体	
金钱：4400	经验值：55000
掉落物：回复ドリンク、アルメイダ・クロー、アルメイダ・ベスト	

悬赏怪物：冥界エクスプレス	悬赏金额：45000G
属性 ×：气体；●：雷电	
金钱：700	经验值：27000
掉落物：フエノミナン、冥界の车轮、灵子キャノン	

悬赏怪物：カミカゼクイーン	悬赏金额：70000G
属性 ×：气体	
金钱：1000	经验值：30000
掉落物：モンロー爆药、あぶない导火线、神风ハイヒール	

悬赏怪物：スクラヴードゥー	悬赏金额：50000G
属性 ×：火焰、冰冻、雷电、音波、气体、激光	
金钱：2000	经验值：18000
掉落物：てつクズ、ハイテクスクラップ、ヴードゥーバレル	

第10辆战车“八抬大轿”ソイヤウォーカー的7个部件也可以去收集齐(具体位置参见地图)，带回ワラ交给贝尔蒙多即可。战斗一定次数后返回崖っぷち海岸，离开时就会看到珂拉在沙漠中被一位老人以及战斗犬所救。继续战斗，进入海岸小屋后发现“魔犬”奥兹玛(オズマ)前来探望卡斯米，也正是他救了珂拉一命，而老人也似乎认识主角并邀他前往自己沙漠的居所。来到地图上星号指示的山洞后，主角与珂拉再度重逢。进屋与奥兹玛对话，原来主角曾与他交过手并杀死了他的爱犬，就在主角要给予其致命一击时，却突然痛苦地变回了人类的形态。正欲与奥兹玛一同离开时黑衣人杀到，战斗不可避免。其实这里只要集中攻击阿托克(アトゥク)，战斗便会很快结束。谈话继续，奥兹玛取出了重要的道具“双子之莲”，在这世界上还有一个跟这一模一样的东西。其实双子之莲是一种特殊的生化晶片，当两个对应的晶片集合在一起时，就能启动秘密武器ジャガンナート。这本是为了与诺亚(ノア)交战而做出的，但当其完工时战争已经结束了，人类输给了诺亚的怪物军团，这拥有恐怖破坏力的武器也就遭到了封印。奥兹玛的父亲曾是军队的下士，守护双子之莲就是他的任务，然而有一天冷血党的手下突然到来，企图将终极兵器弄到手。奥兹玛的父亲将双子之莲交给他并助他逃过此劫，另一个双子之莲则被古拉特诺斯夺走，此后奥兹玛就一直想着复仇。一个人是因为全家遭到了屠戮，另一个人则是因为身体被改造继而失去了原本的人生，两个男人在死战之后立下了约定——击倒古拉特诺斯！虽然失去了记忆，但男人的约定不可违，接下来主角要去寻找一个号称“地狱之耳”的情报员达芙妮(ダフネ)，地点便是エルルース镇。



エルルース

再度来到中央高塔前，与杂鱼对话选第2项即可开战，杀入高塔后正面的电梯无法使用，需要先取得3张ID卡。大楼内的大部分遇敌都是“明雷”的形式，不想战斗的话绕开杂兵即可。乘坐客梯到达4楼，与战车边的队长开战，获胜后得到“クランのIDカード”。随后来到14楼，这里早已是鼠型怪物的天下，连敌方队长都已经命丧其腹中，找到蓝色的大老鼠将其击败，便能得到“ネズミのIDカード”。

乘坐货梯到达21层后驾车往上走，来到27层得知警备机器暴走杀死了队长，调查28楼左下角的尸体即可得到“队长のIDカード”。搜刮一番后乘电梯前往30层，残暴的奥洛克正在拷问达芙妮。解决掉杂兵后就要与奥洛克交手，第一战并无难度，获胜后前往屋顶与乘车状态的他再度交手，这里需要注意乘车状态的他弱点属性是有所变化的，另外他的甩头攻击会吹飞我方角色，切记不要轻易下车。战斗后找到达芙妮，选择“グラトノスをおびきだす件”，她愿意助主角一臂之力。在冷血党四散奔逃的同时，城镇的居民也得到了解放。

TIPS 在ホホアナ底层的矿洞挖矿，再到顶层进行冶炼可以快速积累大量“メタル”道具。



回到沙漠居所，却发现古拉特诺斯已经先到一步并抓住了珂拉，奥兹玛不惜拿出了双子之莲，但古拉特诺斯认为纵使不借助终极武器，自己也能将シエルタ镇摧毁，向金古家族复仇。奥兹玛纵身跃入了黄沙之中，与“双子之莲”一起被吞入鲨鱼之腹。古拉特诺斯却愿意用珂拉做交易，交换的条件正是双子之莲。主角遂驱车冲入无尽的沙漠与鲨鱼们交战，直到找出吞食了双子之莲的那一头。

悬赏怪物：オーロック	悬赏金额：60000G
属性 △：雷电；●：气体（乘车时）●：雷电；×：气体、激光	
金钱：2000	经验值：18000
掉落物：黑钢の锁、まんたんドリンク、猛牛罢流管	

クライング・ママ

接下来要找出古拉特诺斯的所在，想起最初的城镇中井下老人曾对这个名字闻之色变，不妨去找他试试看。对话选择“グラトノスをたおす！”，原来老人曾是跟古拉特诺斯做过交易的毛贼，当他起歹心之时古拉特诺斯变成了怪物，身受重伤的老人便一直隐居于此。主角此行得到了最重要情报：冷血党的基地位于地图东北方。

从エルルース向东沿着海边走，东北不远游一处名为“恶党ミュージアム”的建筑，里面贴满了所有悬赏怪物的通缉令，在其东北的小熊房屋后可以找到“Xチューブ”。而东南区域则是悬赏怪物ギガンテリオン出没的场所，它有一定的实弹截击能力，且全体攻击不弱，成功击倒的话有一定几率获得钻头型武器。继续由东边的沙滩绕行，可以发现两幢大楼，在左侧大楼的底层打开电子门，NPC就会拉动电源。悬赏怪物アメーバブラザーズ会在楼顶出没，其形象与普通变形虫没什么区别，攻击力也很一般，带着战车来挑战的话压力就小得多了。

悬赏怪物：ギガンテリオン	悬赏金额：75000G
属性 ×：气体	
金钱：794	经验值：39000
掉落物：テリオン炮、ギガンガン、闪光迎击神话	

悬赏怪物：アメーバブラザーズ	悬赏金额：22000G
属性 ○：火焰、雷电；●：气体	
金钱：1000×3	经验值：6000×3
掉落物：ぬめぬめ细胞、ドクンドクン细胞、ヒーリング细胞	

マスドラ研&ワナナバニ研究所

从大楼继续往北，进入洞穴后里面有无数石块挡路，让为首的战车装备上带ドリル字样的大炮(或者去战车租借屋租来10号出租车)就能将其全部粉碎，之后用炮击击破墙壁，再将上层的岩石推下铺路即可通过。出洞后往北不远就是ワナナバニ研究所，与门卫对话选择2、3、3即可进入内部。在井下的转送装置边可以找到“ハートチューブ”，回ドールハウス找博士按照右目-X、左目-ハート排列，再返回最初接下“オレはご主人様だ”任务的小熊房间，就能得到最后一辆战车ディノヒウス。完成“キーマンをさがせ”的委托后，用“研究所のカギ”打开B2的天气控制室。先调出大雨天气，接着再换成晴天，有了彩虹后悬赏怪物ダイコンデロガ就会在温室出现。



悬赏怪物：ダイコンデロガ	悬赏金额：50000G
属性 ×：气体；△：冰冻；○：火焰	
金钱：298	经验值：29800
掉落物：投げやすい石、ダイコンデロガの叶、ダイコン棒	

轨道ステ-ション

平时使用转送装置时有一定几率会出错，被传到轨道ステーション(或是地下玩具工厂)。调查尸体得到研究所のIDカード，使用卡片开门并调查亮点可以得到写有密码671697的纸片。在1F有裂缝的地方跳下后，打开房间内的电源，推开石块回到1F与警卫机器作战。坐上轨道电梯后在宝箱中得到“◎チューブ”，到

达最顶层后输入密码就能制造出“再生カプセル”。



マスドラ研



在地图最西南端有一个研究所，与其中的教授对话并完成“鸟”的委托后，他也告诉了主角这里正在研究一种与火箭等搬运装置截然不同的运输系统，虽然研究已经完成，但却因为没有能量启动。再次对话后选择“コイルガンで打ち出してくれ”，教授在明白了事情的原委后也决定帮助主角。在他强化了“iゴーグル”后，玩家只需在“センサー”栏目中选择开启，大地图上就会显示蓝点，而调查设施或迷宫中闪烁的亮光处就可以发现隐藏着的电池(テスラ・セル)。接下来的任务是前往各地收集电池，以下顺序不限：1.マスドラ研-2楼；2.地图西南小屋(マスドラ研南边岛屿)-左上角；3.地下玩具工厂(拿取11号战车处)-底层乱石堆左下角；4.エルルース-高塔15楼；5.ワラ-农田房屋井下牢狱；6.ワラ西工厂遗迹-地下；7.グレートキャノン-西南小岛(需乘船)；8.プエルト・モリ东-地底车站；9.イービル不动产-大厅；10.悪党ミュージアム-北侧森林；11.ドゥーム球场-2楼机器女所在的房间；12.轨道ステーション-再生カプセル所在的房间。此时玩家也可以抽空去把外面最后一个悬赏怪物解决掉。凶鸟在地图上行动的轨迹十分明显，只要靠近后它便会主动攻击。

将12个“テスラ・セル”交给教授，他做出了“テスラ・シリンダー”，接下来要装备着它去攻击机械型的敌人补充能量，其实直接前往ワナナバニ研究所内刷“充电ワーム”效率也很高。积满能量后返回，教授便或着手开始准备，主角上前调查装置即可。接下来要前往スパインブリッジ，进入マスドラ研东侧红色的桥梁后，先要与黑衣三人组展开战斗，轻松解决后进入设施内部。调查电脑后进入右侧的胶囊舱，经过加速众人直飞冷血党老巢！

悬赏怪物：凶鸟デスデモーナ	悬赏金额：130000
属性 ×：气体、激光；○：音波；●：雷电	
金钱：10000	经验值：60000
掉落物：金色のトサカ、アホウ手羽、デスデモナ振动炮	

ネツィブ・メラハ

着陆时每人会受到1000HP的伤害，东北不远处就是古拉特诺斯的基地，靠近后还会遭到炮击，尽量避战并迅速进入塔内吧。这只是为了确保ドッグシステム可以记录下这最后的点位，玩家不用急着往里冲，返回胶囊舱南侧的洞穴，调查炸弹依次选第2、3项，让一个HP值高的角色引爆，其他人撤离，这样就可以炸出道路了。不过接下来要步行很长一段距离才能找到转送装置，玩家甚至可以选择全体自杀的方式更快的返回城镇。找回战车补给完毕后，就可以向最后的迷宫挺进了！

来到2楼后干掉防御机器，地面上有“100t”的字样的地方要停一辆不用的战车在这里，把之前积攒下来的装备往战车上一丢，达到重量后牵引过来即可。继续深入依然要与防御机器交战，高塔外围操纵炮台的机器人可以无视。返回城镇补给的时候记得再牵引一辆战车来，因为8楼同样需要一辆100t的战车压住机关。在9楼拿到“なぞの纸れ”后返回1楼，再绕到塔的背后使用升降机，然而就在玩家顺着外壁的楼梯向上攀爬时，AH666バズズ袭来！当其飞到空中时攻击是无法命中的，这里玩家要顺着它的节奏来，在其飞走的回合进行补血和蓄力，耐心与之周旋方能胜利。之后仍然是攀爬和里外切换，注意围栏有空格的位置是可以跳跃的。到达11层后操控电梯降至B1，把战车接进来再前往B2。B2的NPC会提示你这是最后的记录点，然而谈话后选择“持てきた”就会展开战斗，原来她就是奥尔伽。这里有一个小BUG，主角不乘车，其他人乘车的话，仍然可以通过之前的狭窄路口，这回让本场BOSS战轻松不少。战斗中给予其一定伤害后，她就会显出章鱼的形态，同时变成雷电抗性，当其浑身变灰的时候对属性攻击的抗性更强。艰难获胜后调查面板，将数字从上到下依次设置为“141421356”(想拿齐宝箱的话可



以尝试其他的组合，这里用这个数列是源于纸片上记录的“根号2”），此时返回地面用另一架升降机就能直接来到12层了。在左侧房内找到珂拉，但她似乎已经不认识主角了。与古拉特诺斯对话并交出了“双子之莲”，但他已然对珂拉下了毒手，原本纯真的女孩幻化成了豹女向主角扑来。珂拉弱冰冻以及气体的特性可以善加利用，她都是使用物理攻击，给自己增加攻击力的同时必杀一击率也颇高，需要多加小心。看着珂拉就这样倒在自己面前，主角将满腔怒火都倾泻在了古拉特诺斯身上！相信此时玩家对战斗已经得心应手了，BOSS也没有什么非常强力的招式，我方有摔跤手的话应该能很快解决战斗。虽然战败，但自命为超人的古拉特诺斯仍是嚣张地逃跑了，主角追到上层竟发现培养皿中有数个珂拉！“你能分得出哪个是真身，哪些是克隆体吗？”在古拉特诺斯笑着离开后，主角将培养皿一一打破，找到了真正的珂拉。



悬赏怪物：AH666バズズ	悬赏金额：66600
属性 ×：火焰、冰冻、气体○：雷电、音波、激光	
金钱：8000	经验值：25000
掉落物：何かの电子部品、666スウオーム、666バズーカ	

悬赏怪物：オルガ・モード	悬赏金额：90000
属性 ●：气体；（黄色时）×：雷电；（灰色时）×：火焰、冰冻、雷电、激光	
金钱：2000	经验值：30000
掉落物：オルガのメガネ、オルガのダイナモ、蒸着アーマー	

ジャガンナート

转送装置的另一侧正是传说中的终极武器，从宝箱中“舰长のメモ”得到密码：29587276。当古拉特诺斯发出的强力炮击被シエルタ的守护机器人挡下后，主角冲入了控制室阻止这种具有恐怖威力的武器再度发炮。BOSS对于火焰、冰冻、雷电属性都较弱，虽然他的攻击形式较多，破坏神座本身的全体攻击需要积蓄能量，建议优先集中火力干掉左右的两个炮台。当神座破损后古拉特诺斯会走下来，他的攻击威力都强了不少，比较麻烦的是回避率较高。获胜后他便会以头颅的形态仓皇逃跑。

找回战车后补给一番，接下来已临近最后的决战了。先打开电源控制系统，解决掉挡路的防御机器后利用升降机把战车开下来，随后是100t的开关，只要踩上去后面的门就会打开。杀开一条血路后在电脑前输入先前得到的密码(前后各一次)，开门后仍旧是一线到底的作战，在轰开墙壁后，主角终于迎来了真正意义上的BOSS战。由于接下来一直到结局都无法进行返回城镇，



建议玩家先回去补给并利用牵引战车携带大炮等作为备用。两个萝莉都是弱火，ジャガン的HP较低，会对实弹进行一定的拦截，而且击倒她就会马上复活，但3次之后她就彻底崩坏了，少了一个人的话她们便无法使用合体技。不过ナート那一下回复的近4万HP绝对让人欲哭无泪，感觉打得差不多时就使用催眠弹吧。

获胜后ジャガンナート开始自爆倒计时，进行一番修复补给后延原路返回，古拉特诺斯又挡在了玩家面前。只剩一个头的他拥有全属性抗性且回避力极高，还是推荐用主角的“ねらいうち”配合连射武器出必杀一击，其他人就不要浪费弹药了。在甲板上追到逃跑的古拉特诺斯，他也终于变成了完全形态。三个头的攻击属性不一，弱点属性各异，玩家需要鉴别清楚，可喜的是它们都没有气体抗性，关键的时候用催眠弹封住左侧头的回复效果还是非常有必要的。

最终，完全形态的古拉特诺萨尔斯化成了一堆白骨，而男女主角也随着ジャガンナート一起沉入了海底，但故事却绝没有结束……

通关以后

Ending过后会提示存档，读档时选择“つづきをあそぶ”的话将继续之前的进度，游戏中海会追加4个隐藏的赏金怪物。而选择“さいしょからはじめる”的话便是从头开始，装备道具、角色等级、战车改造等都会继承下来，同伴和战斗犬则会呆在酒场。不过任务委托和好感度等都会清零，战车的名称也需要重新设定。

本作无论是剧情触发的任务，还是从NPC、猎人办公室受领的任务委托，都会在“冒険ガイド”里显示。下表将按“主线”和“其他”两类来划分任务委托，“其他”一栏的任务则按照地点顺序排列。“特殊依赖”需要在猎人办公室受领，再找相应的委托人对话，而大部分委托在完成后都需要前去汇报，“冒険ガイド”项里的步骤非常清晰，这里就不重复说明了。

冒险ガイド

任务委托	场所/委托人	奖励	解决方法
主线			
记忆を取りもどせ！	クライング・ママ	经验值+10000	流程通关
ダニエルのかたきうち	ワラ/ベルモンド	泷つぼう守り人・好感度+100、经验值+50	于工厂遗迹击败悬赏怪物ユムボマ
花嫁のボディーガード	シエルタ/ギンスキー	经验值+2000	与コーラ失散后在崖っぷち海岸找到她
男の草むしり	崖っぷち海岸/コーラ	经验值+500	在左侧农田选择“ひっこぬく”拔草
男の水くみ	崖っぷち海岸/コーラ	经验值+750	与カスミ对话后拿起左、右侧的水桶，到屋外水边选择“オケに水をくむ”，再分别与カスミ和コーラ对话
男のドラム缶运び	崖っぷち海岸/コーラ	经验值+1500	将左侧的两个油桶推到房屋右侧
男の日曜工事	崖っぷち海岸/コーラ	经验值+3000	调查标记的地面选择“ここを掘る”，完成后将油桶一一推到コーラ面前并与其对话
仕立てのいい服	崖っぷち海岸/コーラ	经验值+10000	潜入シエルタ的ディパー街，于2楼左侧房间衣柜找到“仕立てのいい服”
拷问部屋からの脱出	プエルト・モリ地下牢狱	经验值+3000	选择“吐く”静待剧情发生后逃出地牢
スナザメ狩り	オズマ的沙漠居所	经验值+5000	杀死沙漠中的スナザメ直至找到“双子の莲”，在ネツイブ・メラハ大楼用“双子の莲”交换コーラ
グラトノスを倒せ！	崖っぷち海岸/オズマ	–	击败グラトノス
其他			
台所から来たスパイ	ワラ/地下牢狱NPC	经验值+100	与牢狱守卫对话并开战，获胜后带着イクラーニ去见夫人
メロウィン退治	ワラ/农田房屋2楼NPC	100G、ワラ・好感度+25、经验值+75	前往农田调查每个甜瓜，并将怪物全数击退
ローザの愿い	ワラ/豪华大屋1楼NPC	ワラ・好感度+5×2、经验值+50	在工厂遗迹对ケイレブ进行治疗，回答“力を贷そう”与之一同赚到100G后返回城镇
ホアキンの逆袭	ワラ/ホアキン	100G、ワラ・好感度+5、经验值+20	将货物交给シエルタ镇战车店门口的NPC(可重复受领)
メロンの收获	シエルタ/宿屋老板	300G、シエルタ・好感度+10、经验值+300	调查散落在小镇各处的甜瓜并击退怪物(可重复受领)
シエルタは水不足	シエルタ/门卫	シエルタ・好感度+10、经验值+200	去ワラ战车店下层买来“重い水”10个
权力者の犬	シエルタ/卫队长	シエルタ・好感度+5、经验值+100	与门卫对话选第1项，进入2号塔与队长对话
上を向いて步け	シエルタ/卫队长	シエルタ・好感度+10、经验值+1000	与队长对话选“イエッサー！”，与3号塔顶卫兵对话后绕屋顶一周（可重复受领）
支配者の落とし物	シエルタ/卫队长	シエルタ・好感度+10、经验值+1200	调查闪光的地面找到掉落物并交还给队长(可重复受领)
地下の水もれ	シエルタ/卫队长	シエルタ・好感度+10、经验值+450	从B3右侧门进入下水道，使用修理キット修理3个喷水处(可重复受领)
花の一日队长	シエルタ/卫队长	シエルタ・好感度+10、经验值+2500	在楼上的床睡觉后向队长报告(可重复受领)
ベイビーロックの侦查	ブラボー桥/卫兵	500G、シエルタ・好感度+15、经验值+500	前往ベイビーロック与NPC对话选择3次“待つ”等到天黑，其后无论选择现身还是潜伏不出都能完成任务
净水装置の部品	ビーカップ/净水器边NPC	经验值+300	带来“何かの电子部品”20个
死者の使者	ビーカップ/宿屋老板	经验值+100	与ヌッカ酒场右侧的NPC对话
オレにお礼しろ	ビーカップ/2楼白衣NPC	经验值+100	对话连选两次第1项，找到战车后回来对话选两次第2项，支付100G

重装机兵3

TIPS 在战斗中使用“BSコントローラ”，3回合后依然会有卫星的援护攻击。

幸せの青いワニ	ビーカップ东南营地/女性NPC	经验值+1000	前往极乐谷击倒幸せの青いワニ获得“青いワニのしっぽ”，或直接找谷中商人购买
シルフィード救出作战	ドゥーム球场/门口NPC	赤いマフラー、经验值+300	进入球场后放下扶梯，带给屋顶NPC20个布制品装备，沿绳索到达下层后击退タンスゴン
ナインを倒せ	ドゥーム球场/门口右侧NPC	ベースボールカード、经验值+500	进入球场后消灭所有丧尸
グラウドゴンを倒せ	ドゥーム球场/缠头巾NPC	经验值+3000	前往极乐谷收集30个“変わった枯れ木”，生火引来悬赏怪物后前往3层关闭顶棚，困住它后将其击倒
オレはご主人样だ	ヌッカ酒场西侧小熊房屋	经验值+10000	在大陆西南方的小熊房屋中见到ドール博士，在恶党ミュージアム东北的小熊房屋后取得“Xチューブ”，在ワナナバニ研究所井下的转送装置边取得“ハートチューブ”，回去找博士按照右目-X、左目-ハート排列，返回最初的小熊房屋即可
船底の穴	ラスティメイデン/破洞前NPC	500G、ハッピーステッカー、ハッピー教团・好感度+25、经验值+200	带来10t“てつクズ”
干上がった船	ラスティメイデン/洗车店老板	ハッピー教团・好感度+25、经验值+200	去ワラ战车店下层买来“重い水”15个
ぬめぬめ集め	ラスティメイデン/酒场老板	ぬめぬめ烧き、ハッピー教团・好感度+15、经验值+200	带来“ぬめぬめ细胞”20个
シンボル像をはこべ	ラスティメイデン/教主サブロミオ	2000G、ハッピー教团・好感度+25、经验值+500	在プエルト・モリ击倒マユラー，找到バルカン后给其15t“てつ”，雕像造好后将其带回甲板
世界を盗め	ラスティメイデン/武器库前NPC	经验值+3000	得到ロックハッカー后将ワラ、シエルタ、ラスティデン、プエルト・モリ、轨道ステーション上锁的门全部开启
グレートキャノンに残されし物	ラスティメイデン/女艺术家	经验值+2000	前往グレートキャノン，利用金属探知器找到りゅう弹、てつこう弹各1个
カカシの知らせ	冷血砦秘密基地/护士	煮えカカシ・好感度+45、经验值+2500	等待NPC的通知，返回冷血砦击倒アルメイダ
ゼインの行方	冷血砦秘密基地/门卫	煮えカカシ・好感度+45、经验值+5000	“カカシの知らせ”完成后与门卫对话选第2项，前往シエルタ找トレド对话，前往极乐谷西边的废墟调查尸骨得到“ハイファの写真”
メリーアンのために	冷血砦/メリーアン	レアメタル、100G、煮えカカシ・好感度+10	返回ワラ与シセ对话，再带着女孩前往ラスティメイデン2楼最左侧房间
さらば、ウリ坊	ホホアナ/战车补给店NPC	5963G、好感度+10、经验值+1000	在树界中遇到凶暴ウリ坊并将其击退
掘らせてあげる	ホホアナ/战车用品店NPC	100G、好感度+10、经验值+100	对话选择“自分も掘る”后击破墙壁
最后のホームランボール	ホホアナ/坟墓前NPC	サインボール、好感度+10、经验值+2001	前往ドゥーム球场房顶调查闪光点，找到并带回正确的“ボール”(具体是哪一个随机)
母さんも气をつけて	ホホアナ/矿洞NPC	经验值+2500	来到プエルト・モリ集装箱后，选择第3项将“ボロボロの袋”交给赤龟队长后返回矿洞告知真相(需先完成“体に气をつけて”)
せめて安らかな眠り	树界北部帐篷/宿屋老板	经验值+1000	买来“カトール”20个
イービルをいいビルに	イービル不动产/1楼NPC	メカの团・好感度+10、经验值+1000	在1楼获胜10次，并向依赖人汇报
エリカのおねがい	イービル不动产/2楼NPC	メカの团・好感度+10、经验值+100	在B2左上的自动贩卖机内购入“ゲンキデルZ”
みがくぜ！太阳电池！	イービル不动产/2楼NPC	200G、メカの团・好感度+10、经验值+100	在楼顶擦拭完所有灰色的面板后，调查发电装置
地下工厂の秘密	イービル不动产/2楼NPC	500G、メカの团・好感度+10、经验值+100	到达最底层，利用制药装置做出VM-X
がらくたを卖ってきて	イービル不动产/1楼NPC	$チューブ、メカの团・好感度+5、经验值+1000	将门外的がらくた装到车上并带到西侧大陆湖中央的商人营地出售
改造屋をさがして	イービル不动产/1楼NPC	改良リムファイア、8000G、好感度+15、经验值+2000	分别从プエルト・モリ地下车库、デッペンタウン4F、ソンブレロ・ビル地下通道带来エンジン、パーツ、シャシ-的改造员
変わった木がほしいの	イービル不动产/2楼NPC	手编みのマフラー、100G、メカの团・好感度+20、经验值+2500	前往极乐谷找来20个“変わった枯れ木”，上交后再找来40个
アーチストをさがして	イービル不动产/1楼NPC	10000G、メカの团・好感度+5、经验值+3000	前往ラスティメイデン与倒在沙滩上的艺术家对话并将她带回

キラキラのクルマに乗ってきて	イービル不动产/2楼NPC	メカの团・好感度+5、经验值+20000	前往エルルース改造屋地下与老人对话，用“プラチナスプレー”给战车上色，与委托人对话后驾驶上色了的战车前往大楼后
タコスをさがせ	ジャンプキャンプ/扶梯前NPC	经验值+1000	从プエルト・モリ的よろず屋买来“山盛りタコス”
夜雾に消えた婚约者	ジャンプキャンプ西南部的营地/女性NPC	宝石の发饰り、经验值+1000	得到“手纸の束”后前往ブラボ-桥下的洞穴与老人对话选择“手纸を持ってきた”
ヘンテコリンな买い物	プエルト・モリ/入口NPC	レアメタル、あたりメタル	从崖っぷち海岸买来“大きなペットボトル”
赤い龟	プエルト・モリ/东北集装箱内NPC	赤龟・好感度+10、经验值+2000	将“ニトログリセリン”交给下层集装箱的NPC，返回上层再次选择“仕事さがし”
恶人のものはオレのもの	プエルト・モリ/黑色集装箱内NPC	赤龟・好感度+10、经验值+2000	卖武器给集装箱外站立的NPC，每卖1次好感度+1
体に气をつけて	プエルト・モリ/北侧集装箱内的老人	经验值+2000	将“汗じみたお守り”交给ホホアナ的ドランク(需要先与矿洞中的他对话并一同去喝酒，之后找老人对话才会出现委托)
高速のレクイエム	サイドウエイ/右上角NPC	经验值+3333	击败スピードキング
レッド・スワン	サイドウエイ/红色车辆中NPC	经验值+2000	在附近沙漠中找到红色鲨鱼ディアブロ并将其击倒
ホート-息子をさがす	デッペンタウン/2楼NPC	经验值+1000	与サイドウエイ右上角蓝衣NPC对话选两次第1项，之后返回デッペンタウン2楼
すごしやすい部屋	デッペンタウン/宿屋老板	5000G、经验值+100	住宿选“松”房间，之后击退顶层怪物
亡灵ギャンブラー	デッペンタウン/酒场NPC	经验值+7777	对话选择“おだいじん”并消费1000G，再与边上的NPC对话，前往地图最西北，在一台机器上赚取1000G以上后，战胜出现的敌人
ミユートのねがい	デッペンタウン北侧小楼/下层ミユート族人	ミユート族・好感度+40、经验值+2000	得到“匂い袋”后击倒上层的蓝色怪物
鸟	マスドラ研/博士	经验值+5000	在研究院附近击败极乐ボンバ-10只
痛みを止めて	エルルース/料理屋下层护士	绝命注射器、经验值+500	带来30个“オイホロカプセル”(ソンブレロ・ビル地下有售)
あなたなしではいられない	エルルース/猎人办公室NPC	1000G、经验值+500	前往ソンブレロ・ビル地下赶走缠住女性NPC的混混，返回记忆中心与其对话，前往镇中家具店找到女性NPC
キーマンをさがせ	ワナナバニ研究所/地下2层NPC	スーパーレアメタル、经验值+2000	依次与西北、东北、西南温室的NPC对话(先在西北温室破坏植物形成的墙壁)，再爬到顶棚与NPC对话，在井下的转送装置边找到他后，用“研究所のカギ”打开B2房间的大门

特殊密码

位置	密码	物品
シエルタ宿屋帐篷内	97	BSコントローラ
ヌッカ酒场	4186484	ラブリ-炮
ラスティメイデンB1F左侧自动贩卖机	21224444	アマガミステツカー
ラスティメイデンB1F右侧自动贩卖机	22722233	キミキスステツカー
ラスティメイデン2F	758219	洗车モップ
ドゥーム球场内左侧	35194	なんでもBOX
バイオキングダム屋外	19930305	デリック炮
バイオキングダム屋顶	19950929	プラチナステツカー
プエルト・モリ停车场	19910504	殿堂プラチナ炮
ドールハウス	53861	ファイアボール
マスドラ研	9372676	电击炮
恶党ミユージアム	4949794	梦の块

追加赏金怪物以及其他方面的研究内容，将在下辑《掌机王SP》中为您奉上！





作为受《重装机兵》初代影响颇深的玩家，个人对本作是比较满意的。游戏在秉承了系列核心和经典设定的同时，引入了一些全新的要素，可以说“怀旧度”和“新鲜感”并存。大量的支线任务依然是建立在高自由度的攻略顺序上的，在丰富内容的同时也并不会喧宾夺主。虽然在发售前本作的主角曾给玩家们留下了无限遐想，但实际玩到游戏后却全然不是那么一回事儿，不过主线剧情也还算中规中矩。本作在各方面的素质都绝对配得上“正统续作”之名，久违了的经典BGM更是让我找回了昔日的感动。然而游戏在部分细节方面却有失考量，些许不够人性化的设定算是不大不小的遗憾。

TIPS 《君吻》和《圣诞之吻》的贴纸用在不同战车上，出现的角色也是不同的。

文 阿鲁 美编 咕噜

Ys VS. 空の軌跡 ALTERNATIVE SAGA

イース vs. 空の軌跡 オルタナティブ・サーガ

PLAYSTATION PORTABLE

伊苏VS空之轨迹 抉择·传说

イースVS空の軌跡 オルタナティブ・サーガ

Falcom	FTG	2010年7月29日	日版
1～4人	6090日元	无对应周边	

这款集Falcom公司两大系列作品精华的"合体之作"如期登场，十多名可操作角色和二十多名援护角色足以让FANS兴奋一阵了。但故事模式里五段几乎一样的剧情实在显得有些诚意不足，看来只能当做《零之轨迹》发售前的预热作品了。

POCKET HALO 光环视频收录

推荐度 B

攻略透解 GUIDE THROUGH

操作简介

十字键/滑杆	移动
○	普通攻击
×	冲刺
□	防御
△	跳跃
L	EXTRA技
R	按住R键再按○、×、□、△对应技能攻击
SELECT	调节视角远近
START	暂停
○+×+□+△	能量爆发，消耗20%的HP瞬间将靠近自己的敌人弹开

选项解说

Story Mode	故事模式	
Arcade Mode	街机模式	
Network Mode	联机对战	
Free Mode	自由模式	
Customize	角色装备	
Shop	商店	
Collection	收集要素	
System	系统	
	Option	调整游戏难度、视角距离、音量、键位设置等
	Tutorial	系统讲解
	Record	战斗履历
	System Save	记录
	System Load	读取记录
	Delete	删除记录

战斗画面



①对敌人造成的最大伤害值、最高连击数等数据，一段时间不攻击对手该数据就会归零。

②TP值，攻击对手就会大量增加，只存在于街机模式，游戏结束后会根据该分数来对角色进行评分。

③地图及角色的所在位置。

④显示角色装备的技能。

⑤EXTRA槽。

⑥HP和SP数值。

⑦体力槽。

游戏系统



攻击

点击○键即可进行普通攻击，不同的角色普通攻击的最高连击数有所区别，普通攻击击中敌人时可以获得十分少量的SP。按住○键可进行蓄力，蓄力到一定程度后角色身体会开始发光，此时放开○键即可进行蓄力攻击，蓄力攻击的威力比普通攻击略高，击中敌人时可获得大量SP，在游戏中会经常用到这个方式来蓄积SP以发动技能。角色在跳跃时也能进行攻击，而且根据跳跃起来的时机不同，发动攻击的形式也有所区别，在跳跃的上升期发动攻击时角色会在空中发动普通攻击并在空中进行短暂停留；如果在跳跃的下降期发动攻击时角色则会发动针对地面的强力攻击。

防御

按下□键就能进行防御，进入防御状态时可挡住敌人的一切攻击，不过使用防御和挡住敌人的攻击时体力都会减少，对方攻击力越高，防御时消耗的体力就越多。当敌人攻击的瞬间成功防御时可进入“闪光防御”状态，进入此状态后一定时间内攻击必定会心一击，伤害大大提高！不过该状态持续的时间很短，一旦发动状态后就用技能进行猛攻比较划算。

冲刺和跳跃

按下×键可进行冲刺，方向键配合×键可以让角色向固定方向冲刺，直接点击×键时角色则会默认向敌人的方向冲刺。当角色向敌人方向冲刺时，可以快速连点×键，这样角色就会以很快的速度在敌人的身边来回冲刺，让对方很难攻击到玩家。当角色被打到空中，落地时按下×键可受身，避免被敌人追击。△键是跳跃，跳跃高度可以通过装备道具来进行改变，跳跃的同时也是可以进行冲刺的。

体力

当角色进行冲刺和防御行动时，角色HP槽旁边的体力槽就会不断减少，在不使用消耗体力的行动时体力槽会慢慢回复。当体力削减为0时，角色会进入气绝状态，此时角色无法做出任何动作，体力槽则会以比较快的速度进行回复，直到体力槽回复满后角色才能解除气绝状态。在战斗中，玩家要尽量避免进入该状态，如果不小心气绝了可以通过快速摇动滑杆的方法来加速体力槽的回复速度，反之玩家可以通过猛攻正在防御的敌人来让对方进入该状态，之后便可以轻松削减对方大量的HP。在实际战斗中，冲刺所消耗的体力远远低于防御，因此在对战时应该多使用冲刺而避免使用防御。

技能

和《伊苏7》一样，每个角色都能发动自己的专属技能，一开始每个角色能装备两个技能，等有了足够的莫纳点数后还可以在商店购买新技能以及对技能进行升级。在战斗之前，可以在Customize里给角色装备这些技能，每个角色共有6个技能。按住R键后再按○、×、□、△这四个键就可以消耗SP来发动对应的技能，SP不足时可以通过蓄力攻击或拾取SP回复药品来进行回复。技能在本作中起到至关重要的作用，特别是在等级比较高的时候，往往需要使用强力技能来快速削减对手的体力，如果光靠普通攻击，那一场战斗的持续时间就十分长了。

EXTRA技能

相当于角色的必杀技，在使用技能命中对手时，EXTRA槽就会增加，使用的技能消耗SP越多，EXTRA槽增加得也越多。除此之外，受到攻击时EXTRA槽也会增加。当EXTRA槽蓄满后按下L键就可以发动EXTRA技能了。虽然每个角色的EXTRA技能都有所区别，但该技能的威力和范围都非常大，利用该技能一举翻盘是很常见的事，因此在和电脑对战时，看到对方的EXTRA槽满了之后建议多用冲刺引诱对方使用EXTRA技能，这样才能保证在对方使用该技能时能顺利逃离他的攻击范围，避免在战斗的尾声被对手秒杀掉。

障碍物和道具

在战场上会出现各种各样的障碍物，将这些障碍物破坏之后会出现对玩家有利的各种道具，有时这些道具甚至可以起到左右战局的作用，因此在攻击对手的空隙打打障碍物也是很有必要的。

图标	作用
	HP回复
	SP回复
	EXTRA槽回复
	体力回复
	全异常状态解除

异常状态

在对战时，特别是在街机模式里，对手的攻击往往会附加各种异常状态，被附加了异常状态后可以通过在战场上破坏障碍物后出现的道具来解除或者是使用可解除异常状态的援护攻击，当然这些状态随着时间的经过也会逐渐消失，不同的异常状态持续的时间有所区别。下面就列出游戏中所有异常状态的负面影响。

图标	异常状态名	负面影响
	毒	一定时间内HP慢慢减少
	燃烧	一定时间内HP大量减少
	冻结	一定时间内无法移动
	石化	被石化后无法移动，可通过快速摇动滑杆解除石化状态
	混乱	一定时间内操作的方向和角色移动的方向相反
	过重	一定时间内移动速度变慢，跳跃高度变低
	麻痹	一定时间内无法进行攻击
	暗黑	一定时间内视野范围变小
	怒り	一定时间内攻击力上升，但防御力下降
	DEFダウン	一定时间内防御力下降



BP和称号

BP即战斗点数（Battle Point），只要完成战斗就能获得，当达成某些特殊要求时还能获得大量的BP点（例如将各角色的故事模式通关、完成全要素收集等）。当BP点数累积到一定数量时，玩家的称号会发生改变，称号改变后可以获得新的可使用角色以及新的战斗场景等，下面就列出各个称号对应的奖励。

称号名称	累积BP点数	奖励
路傍の风来坊	初始	—
驱け出し冒险家	500	至少一个角色的故事模式通关后，开启可使用角色艾鲁克。
张り切り准游击士	1500	至少两个角色的故事模式通关后，开启可使用角色麦雪拉，开启战斗场景ノルティア冰壁。
气锐の执行者	3000	至少三个角色的故事模式通关后，开启可使用角色莲。
腕利き千龙长	6000	至少四个角色的故事模式通关后，开启可使用角色库尔谢，开启战斗场景ハーケン门。
花形游击士	10500	全部角色的故事模式通关后，开启可使用角色切斯塔。
稀代の冒险家	16500	全部角色的故事模式通关后，开启可使用角色莱维，开启战斗场景セルペンティナ。
ドラゴンスレイヤー	25500	全部角色的故事模式通关后，开启可使用角色罗伊德。
THE LEGEND OF HERO	50000	全部角色的故事模式通关后，商店所有物品半价。

商店

在本作中，商店是个非常重要的地方，除了可以买到提升角色能力的各种饰品外，角色的武器、装备以及技能的等级也需要在商店里进行提升，壁纸、音乐、战斗场景等收集要素也需要在商店里购买，甚至连角色的等级都可以在商店里通过消费莫纳点数来进行提升。游戏一开始，商店里可购买的东西很少，不过只要在商店里消费过一定数量的莫纳点数后，商店就会升级，升级后的商店会不断追加新商品。商店最高为20级，当商店满级后，几乎所有的收集要素都会出现在商店里，之后玩家要做的就是刷钱将这些收集品全部收入囊中。本作的收集要素非常厚道，不但有“《伊苏》系列”和“《空之轨迹》系列”的壁纸、音乐等要素，还有Falcom公司其他作品的相关收集要素，该公司许多知名作品的OP也都作为收录到了本作中，对FANS来说这算是相当厚道的举动了。



战斗相关

故事模式

本作的故事模式虽然可以从五个不同角色的视角来拯救世界，不过拯救的过程完全一样，甚至连剧情也都大同小异，玩家需要做的就是打败前进道路上的一个个敌人，最终打败大魔王后即宣告该角色通关，因此本篇攻略主要以介绍角色和技能点评为主，文章风格和其他游戏的攻略差异较大，请观赏本篇攻略的读者提前做好心理准备。

每个角色通关后都可以获得500点BP以及部分饰品作为通关的奖励，同时在故事模式里开启该角色的ハイレベル（初期敌人为41级）以及オルタナティス（初期敌人为81级）这两个模式。由于故事模式里的敌人强度比较低，很适合用来练级和刷钱，因此アドル、ティータ等比较强力的角色可以先在故事模式里练到99级，存钱将强力饰品购买后再挑战其他角色。

街机模式

比较有难度的模式，敌人的强度会随着玩家的等级以及装备而提升，因此就算在故事模式里将武器和防具到比较高的等级，在这个模式里也占不到任何便宜。不过玩家可以通过在低等级装备强力饰品来强化角色，比如在1级的情况下，装备上提高HP上限、攻击力、防御力等饰品出战，这样敌人依旧很脆弱，大家可以通过这个方法轻松完成前几关。街机模式一共有10关，其中第8关的战斗是1对2；第9关的战斗是1对3；第10关战斗的对手固定为魔王。完成全部10关或者中途放弃，系统会根据玩家获得的TP点数来计算成绩，TP点数越高，获得的莫纳点数以及BP点数也就越多。

自由模式

在这个模式里，玩家可以自选角色以及自定规则进行4人混战，战斗胜利后同样可获得经验、金钱、BP点以及饰品，由于规则可以自己设定，因此可以通过3打1来快速完成战斗，虽然这样获得的奖励会比较少，但是获胜的几率大并且完成一场战斗只需不到一分钟，用等级高的角色来刷钱刷BP也是非常不错的选择。

主要角色介绍及能力一览



角色点评

攻击速度、移动速度快且攻击的连击数高，攻击范围也比较广，蓄力攻击可以攻击到前方较大的范围，比较好用的新手向角色。

亚特鲁（アドル）

登场作品：《伊苏》系列

EXTRA技	
月龙剑	连续攻击后放出贯穿屏幕的剑气，威力和攻击范围都属上乘

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
ファイアー	5	向前方放出火球	威力不大，可用作远距离牵制，升级后火球带爆炸效果
ダッシュ斩り	10	向前冲刺的同时放出扇形剑风	威力一般，但可以靠冲刺的距离来躲过部分攻击，比较实用的技能
エリアルスラスト	20	连续突刺攻击，可把敌人打至浮空状态	使用技能时无法移动，对单体攻击比较有效，不适合群体攻击
回转斩り	25	小范围回转上升攻击，可把敌人打至浮空状态	虽然可以将敌人打浮空，但自己也会跳到空中，因此意义不大，而且此招的范围太小，如果没有打中敌人很可能被反击
ビートダウン	40	连续突刺攻击后追加强力斩击	“エリアルスラスト”的加强版，范围更大，持续时间更长，威力更高
回转乱舞	50	连续回转攻击	亚特鲁的主攻技能，攻击范围很大，并且攻击时还可以移动，是多人战时的必选技能



角色点评

典型的力量型角色，攻击和移动速度慢，连击数也不高，但攻击力和技能威力较大，蓄力攻击出招慢但不容易被打断，要熟悉这种慢节奏的攻击方式需要花费不少时间。

多奇（ドキ）

登场作品：《伊苏》系列

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
マイトクエイク	10	双拳捶地的范围攻击	攻击范围较广，但威力不大，适合突围时使用
コンビネーション	12	双拳连续攻击	攻击力不高，攻击范围很小，不怎么实用的技能
アースノッカー	22	双拳捶地发出直线冲击波	冲击波的距离很短，但有一定几率把敌人打成摇晃的状态
ストレート	25	蓄力后的强烈一击	技能等级越高，蓄力的速度越快，可以将敌人击倒在地
ワイルドレイジ	45	发出怒吼	自身周围发出带攻击判定的冲击波
ブラストキック	50	连续踢	随着技能等级的提升，踢技的攻击次数会增加

EXTRA技	
究极の一击	范围不大，需要前两击命中敌人后，最大威力的一击才能命中敌人，命中率和伤害都不高



角色点评

攻击范围比较大，不过出招速度不算快，特别是蓄力攻击，出招停顿那零点几秒很容易被敌人打断，不过熟悉之后操作起来比较爽快，属于慢热型角色。

卡修（ガッシュ）

登场作品：《伊苏7》

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
草薙ぎ	10	横扫攻击	相当于蓄力攻击的强化版，出招速度快
兜割り	12	使用枪捶地攻击	低等级时只有捶地时有攻击判定，技能等级提升后在开始动作到捶地这期间都有攻击判定，并且捶地还有一定几率把敌人打成摇晃的状态
符术・大蚁地狱	20	跳到空中对地面使用符术	符术的连击数和攻击判定都比较大，技能等级提升后攻击范围还会大幅提升，是比较实用的技能
狼牙冲	25	持斧枪向前冲刺	冲刺距离较长，但只有一次攻击判定，主要用作脱身
螺旋斩り	40	挥舞斧枪呈螺旋状攻击敌人	攻击范围不大，可将敌人打至浮空状态，技能等级提升后可将敌人吸到身边进行攻击
斧技・击灭乱舞	45	斧枪多段连击	类似亚特鲁的"回转乱舞"，不过威力和范围都稍逊色

EXTRA技	
符术・击灭妖精阵	自身周围升起巨大的光柱和光球，范围不算大但攻击力不俗，看准时机使用可以给对手造成重创



角色点评

敏捷型角色，需要靠不断跑动来制造攻击机会，射出的箭距离不算太远，因此比较考验玩家和敌人保持距离的能力，不推荐新手使用。

艾夏（アイシャ）

登场作品：《伊苏7》

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
ダンブルアロー	9	射出一支命中敌人后爆炸的箭	随着技能等级的提高，爆炸后的攻击回数会增加
ワイドアロー	9	朝前方扇形射出多支箭	技能等级提高后射出的箭带贯穿效果
ハイドロショット	18	跳到空中朝地面射出水柱	需要掌握该技能发动后的距离才能攻击到敌人
スカイワインダー	18	朝地面射出一支爆炸的箭	随着机能等级的提高，爆炸的范围会变大
ワスピーター	36	连续射出多支箭	连击数非常高的技能，不过攻击力比较低，技能满级时射出的箭变成冲击波，范围很广
アクアバースト	50	射出的箭爆炸后分裂为多支带追踪属性的光球	虽然此技能很好用，但消耗SP太多，比较鸡肋

EXTRA技	
フルーテストラクト	第一击击中后，后续的招式才能攻击到人，而且攻击力不高，连击数只有1，不实用的必杀



角色点评

敏捷型角色，蓄力攻击为扔出武器，虽然距离远但是收招比较慢，很容易被对手反击。普通攻击速度快，连段高，可以多使用

艾鲁克（エルク）

登场作品：《伊苏7》

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
ロックバイト	8	岩石突刺攻击	岩石的长度、突刺速度和威力随着技能等级提升
ホイール	8	突进攻击	突进距离很短，攻击次数也不多，需要在比较近的距离发动才容易命中
エアードチャージ	15	空中旋转攻击	可将对手打至浮空状态，不过威力不高
アッパーホイール	15	跳到空中向地面猛烈一击	虽然可以把人击倒，但威力不大，技能等级提升后捶地时还会附加岩石突刺攻击
ランバリングハイ	30	各种招式连续攻击	前后突刺然后把敌人打至空中，招式很华丽，威力也不弱，推荐使用
ハーヴェルスピン	35	强力突进攻击	一边旋转一边突进，威力和突进范围都比较大，很实用的技能

EXTRA技	
ジオクラスタル	技能发动后自身周围形成带攻击判定的结界，持续数秒，不过结界的攻击力不高，只能当做保命技来使用



角色点评

比较好用的力量型角色，蓄力攻击的距离比想象中要远，各种技能实用性也比较强，必杀技威力大，配合援护技“女神的恩惠”可以瞬间给敌人造成很高的伤害

库尔谢（クルシェ）

登场作品：《伊苏7》

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
プロヴォーク	10	挑拨对手	迫使对手进入“怒り”状态
ハンマースタンプ	12	空中锤地	攻击范围较广，可将对手击倒在地
リボルブスイング	20	旋转攻击	旋转巨锤对敌人进行多段攻击，不过停止攻击后会有很大的破绽
ダッシュゲイザー	25	冲刺两连击	撞击后用锤子进行挑空攻击，速度较慢，实用性不高
バーストスイング	45	强烈一击	对前方发动强烈一击，威力很大，而且该技能对空效果不错
ドラゴンブレイズ	60	巨大的火球	蓄力后放出巨大的火球，威力不俗但消耗SP比较多

EXTRA技	
メルトカタストロフ	虽然连击数不高，但威力很可观的必杀技，在人群中使用十分爽快



角色点评

比较好用的敏捷型角色，蓄力攻击带一定的追踪属性，而且攻击距离很远，控制好距离可以实现无伤。

麦雪拉（マイシェラ）

登场作品：《伊苏7》

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
カームガスト	13	使用风的力量将敌人吹飞	将敌人吹离自己，威力不大
ウィンドカッター	14	向前方发射风刃	技能升级后风刃数量会增加
ストームガスト	26	以自身为中心发动龙卷风	可将敌人打至空中，技能升级后范围会变大
パージ・ウィンド	28	向前方发射旋风	旋风命中目标后还会释放风刃
エアリアルオーブ	52	召唤带追踪属性的风球	风球的追踪性能优秀，全部命中后伤害比较可观，不过发动速度较慢，技能升级后风球体积会变大
トルネード	56	发射可发动龙卷风的风球	发射的风球命中敌人后产生龙卷风，性价比不如同样为龙卷风的“ストームガスト”

EXTRA技	
ウィンドレギオン	自身周围发动范围巨大的龙卷风，虽然连击数很高，但伤害很低，不实用



角色点评

比较难控制的一名角色，大部分技能的攻击判定都很小，发动攻击不容易命中敌人。

切斯塔（チェスター）

登场作品：《伊苏 菲尔盖纳之誓约》

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
ファントムダッシュ	6	冲刺	冲刺中不受到伤害，不过攻击判定也很小
ダガースロウ	12	投掷飞刀	向前方扇形范围投掷飞刀，技能等级升满后飞刀带追踪属性
クロスブレイド	25	十字冲击	向前方发动十字冲击波，距离远但攻击范围不广
デモンスラスト	30	无限突刺	向前方发动距离超远的突刺攻击，不过攻击范围很小，不容易打中人
オーラストライク	45	突进攻击	向前方的突进攻击，缺点依旧是攻击范围小
アヴェンジャー	50	将双剑插入地面	自身周围发动剑气来攻击敌人，范围比较广，但攻击判定只有一击，升级后攻击判定会增加

EXTRA技	
アークレイズ	将敌人吸到身边后发动强烈剑气，范围大但攻击力不理想



角色点评

比较好用的全能型角色，攻击力和攻击范围都很可观，蓄力攻击+普通连击+旋风轮就能轻松搞定大部分敌人，强烈推荐给新手玩家。

艾斯特尔（エステル）

登场作品：《空之轨迹》系列

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
金刚击	10	棍上挑释放能量波	威力不俗，但命中率低，不推荐使用
捻丝棍	12	向前方发动冲击波	冲击波的攻击范围不大，依旧不推荐使用
旋风轮	20	发动旋转攻击	强烈推荐的技能，发动后可以移动，而且威力大，连击数高，相当强力的技能
ファイアボルト改	25	释放火球的导力魔法	火球攻击，火球的数量和威力随技能等级提升
プラズマウェイブ	45	释放闪电的导力魔法	闪电攻击，带贯穿效果
樱花无双击	50	多连段攻击	连击数比“旋风轮”高，但论性价比来讲肯定是“旋风轮”要高得多

EXTRA技	
太极轮	旋转起来后攻击范围很大，但如果前几击没有命中，对方很容易逃脱，此招威力不大



角色点评

不怎么好用的一个角色，技能方面拿得出手的就一个魔眼，蓄力攻击的距离短这一点也比较吃亏，需要抓住空挡发动攻击，高手向角色。

约书亚（ヨシュア）

登场作品：《空之轨迹》系列

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
绝影	8	冲刺攻击	速度快、攻击判定较高，闪避敌人范围技能时还可以顺便攻击一下
ソウルブラー	12	释放真空刃的导力魔法	放出三个真空刃攻击敌人，技能等级提高后真空刃变大
魔眼	15	召唤出魔眼攻击敌人	魔眼可多段攻击，牵制敌人时很好用
E-ドレイン	16	释放吸收HP的魔法	出招速度慢，攻击力也不高，至于能吸收的HP就更少了，不推荐使用
断骨剑	35	三连击	三次攻击的速度都不快，最后一击为跳在空中向地面发动攻击，华而不实
漆黑の牙	45	强力冲刺攻击	突进技的加强版，不过发动前多了个准备动作，实用性反而没有“绝影”高

EXTRA技	
幻影奇袭	中等范围的连续斩击，威力一般，依旧华而不实



角色点评

属于不偏不倚的角色，没有太多出彩的地方，但用起来也不会很弱，冰柱魔法比较实用。

克罗塞（クローゼ）

登场作品：《空之轨迹》系列

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
アクアブリード	10	释放水球的导力魔法	普通的水魔法攻击
ケンプファー	11	白鹰突袭	放出白鹰攻击正前方的敌人，被攻击的敌人防御力下降
シュトゥルム	20	连续突刺	普通的突刺攻击，攻击力比普通攻击稍强
ダイヤモンドダスト	22	释放冰块的导力魔法	从天而降的冰块，砸中敌人后还会分裂成小冰块，小冰块依旧有攻击判定
コキュートス	40	释放冰柱的导力魔法	面对方向的前后放出大范围冰柱的魔法，华丽且威力巨大，不过攻击判定只有一击
ランツェンレイター	44	强力连续突刺	“シュトゥルム”的加强版，攻击范围和攻击次数都有所增加

EXTRA技	
サンクタスノヴァ	范围广，但攻击次数和攻击力都不够看



角色点评

比较好用的远程型角色，其蓄力攻击的范围为自身周边，就算是背对敌人也能命中，十分方便。

奥利维埃（オリビエ）

登场作品：《空之轨迹》系列

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
クイックドロウ	10	导力枪连击	速度快，子弹可贯通，但需自己调整射击方向
ダウンサイド	12	降低防御的导力魔法	发出球状子弹，命中敌人后降低对方的防御
スナイプショット	20	贯通攻击	判定范围较大的贯通射击，威力较大
カオスフランド	24	使敌人混乱的导力魔法	发出可爆炸的子弹，爆炸范围波及到敌人会陷入混乱状态
ハウリングバレット	40	发射出爆炸性的子弹	子弹碰到障碍物后会爆炸，波及范围较大
ホーミングレイ	50	发射带有追踪属性的光球	光球数量会随着技能等级的提升而增加，不过此技能太耗SP，性价比不高

EXTRA技	
レクイエムハーツ	导力枪乱射，射击时可自己调整方向，不过威力小得可怜



角色点评

拥有不少威力强大的技能，而且消耗SP还少，十分厉害的远程型角色。

缇塔（ティータ）

登场作品：《空之轨迹》系列

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
スモークカノン	9	发射出命中敌人后影响视野的烟幕弹	对付电脑时用处不大，和人对战时用处也不大
スタンカノン	9	发射出能将人击倒的子弹	蓄力攻击一样可以将人击倒，实用性依旧不高
ナパームブラスト	18	火焰发射器	发射火焰时还可以自己调整方向，不管是面对单人还是一群人都可以烧得很开心
ダークマター改	22	重力场魔法	释放魔法时依旧可以调整方向，而且敌人还会被重力场强行吸引过去
テンペストフォール	30	从天而降的重力球	被击中后会附加“过重”状态，这样缇塔的攻击就更容易命中对手了
カノンインパルス	35	子弹连射	攻击频率很高，而且连射的时间不短，最关键的是消耗SP并不多，很实用的技能

EXTRA技	
サテライトビーム	范围很广，攻击力也很高，只要瞄准后就跑不掉了



阿加特（アガット）

登场作品：《空之轨迹》系列

角色点评

比较难用的近战型角色，好用的技能消耗SP太高，因此用血来换SP和必杀技是很有必要的。

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
バッファローレイジ	1	消耗体力回复SP和EXTRA槽	使用后会回复所有的SP和一半的EXTRA槽，比较划算，建议开场后就使用，技能升级后消耗HP会减少，SP和EXTRA槽回复量增加
フレイムスマッシュ	12	挥舞重剑的强烈一击	威力不错但速度很慢
スパイラルエッジ	25	空中旋转一周后强烈一击	可以将人击飞，威力很大，但速度依旧很慢
ドラグナーエッジ	30	释放冲击波	发动速度较快，但攻击范围较小
ダイナストゲイル	50	重剑连续攻击	追尾性能不错的连续攻击，而且攻击力很高，只是动作比较慢，面对多人时会吃亏
ファイナルブレイク	60	释放可爆炸的冲击波	冲击波碰到障碍物后会大爆炸，尽量往人群中放吧

EXTRA技

ドラゴンダイブ	范围比较大，只要在攻击范围内就很难逃掉，但攻击力却不能令人满意



莱维（レーヴェ）

登场作品：《空之轨迹》系列

角色点评

十分强力的角色，所有技能都很实用，蓄力攻击的距离快赶上远程角色了，单体和群攻技能并存，重视攻击力和重视异常状态的技能也都很齐全，总之已经强大到接近逆天的水平。

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
旋风斩	12	横向斩击	攻击速度快，攻击判定大
飞燕斩	12	纵向将人挑飞的冲击波	将人打浮空后可以继续接普通攻击
零ストーム	25	直线贯通剑气	攻击范围不小，攻击判定高，并且还能让人处于“麻痹”状态
シルバーソーン	30	释放让人混乱的结界	对AI的用处不大，跟人对战时这招的作用就体现出来了
アークドレイン	50	吸取敌人SP的魔法	一直保持让对手无法使用技能，这样胜率就大大提升了
鬼火斩	60	四周覆盖火焰的斩击	火焰覆盖的范围非常大，并且攻击力很高，不亚于必杀技

EXTRA技

冥皇剑	吸收周围热量的剑技，攻击力和攻击范围都属上乘



莲（レン）

登场作品：《空之轨迹》系列

角色点评

不怎么好用的萌系角色，如果对方不吃减速魔法那就基本没什么优势了

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
クレセントエッジ	8	纵向镰刀上挑攻击	没什么特色的招式，出招比较快是其优点
ブラッドサークル	9	横扫攻击	横向攻击的范围较广，可将对手击倒
クロックダウン	16	减速魔法	让对手陷入“过重”状态
カラミティスロウ	18	投掷镰刀	镰刀覆盖的范围很广，可远距离释放
レ・ラナンデス	32	将敌人定身后强烈一击	使用这个技能时，敌人身边有重力影响，几乎无法逃脱，只能防御
カウミティブラスト	36	时空龟裂魔法	持续时间较长的连续攻击魔法，比较实用

EXTRA技

パテル＝マテル	召唤机器人出来攻击，看起来很华丽但攻击力却很低



罗伊德（ロイド）

登场作品：《零之轨迹》

角色点评

作为即将发售的作品的主角，罗伊德的实力还是比较强的，蓄力攻击和普通攻击都比一般的近战角色有优势

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
アクセルラッシュ	10	连续攻击	攻击速度快且判定高，比较好用的技能
ストーンスパイク	10	岩石突刺	在攻击范围内的敌人都会被从地面突起的岩石攻击，技能等级越高，攻击范围越大
スタンブレイク	20	带电冲击	电击的范围比较大，牵制敌人时比较好用
バーニングハート	25	一段时间提高自身能力，之后进入气绝状态	很好用的技能，进入气绝状态后快速摇动滑杆就能很快恢复，用两秒钟的气绝换几十秒的能力提升太划算了
ブレイブスマッシュ	40	强力突进攻击	突进距离远并且攻击力高，但攻击判定比较低，需要掌握好突进的方向
クリムゾンレイ	50	激光魔法	从天而降的巨大光柱，威力比较可观

EXTRA技

タイガーチャージ	高连段、大范围、高攻击，比较理想的必杀技

援护角色介绍及能力一览



穆斯塔法（ムスタファ）

登场作品：《伊苏7》

援护技

セグラムの锤	40秒内攻击力上升33%。

点评 非常普通的援护技，持续时间较长，在游戏初期用处较大，中后期几乎是被遗忘的对象。



乔丝特（ジョゼット） 登场作品：《空之轨迹》系列

援护技	
ラ・クレスト	50秒内受到的伤害减轻66%

点评 相当实用的技能，在前期没有高级饰品提升能力时也能去挑战街机模式，50秒足以磨掉对方大半的HP了。



亚妮拉丝（アネラス） 登场作品：《空之轨迹》系列

援护技	
风花阵	40秒内受到攻击不会硬直

点评 不会硬直就代表玩家可以不停地攻击，适合拼血流玩家。



西格鲁恩（シグルーン） 登场作品：《伊苏7》

援护技	
龙气の矢	30秒内EXTRA槽自动蓄积，使用技能命中敌人后获得的EXTRA量为3倍

点评 比较废的辅助角色，EXTRA的蓄积速度很慢，30秒内也用不了几个消耗SP多的大技能，实用性远远不如“女神的恩惠”。



雪拉扎德（シェラザード） 登场作品：《空之轨迹》系列

援护技	
ヘヴンズキス	30秒内移动和攻击速度提高33%

点评 雪拉姐姐的辅助效果意义不大，毕竟玩家操作起来没有AI那么精准，动作太快了反而会不适应。



奥露哈（オルハ） 登场作品：《伊苏6 纳比斯汀的方舟》

援护技	
アルマの启示	20秒内所有攻击必定会心一击

点评 对操作角色的选择性比较大，只对瞬间伤害输出高的角色有实用价值。



凯文（ケビン） 登场作品：《空之轨迹》系列

援护技	
セイクリッドブレス	10秒内锁定SP的数值

点评 同样对操作角色的选择性比较大，对技能消耗高、发动速度快、攻击力强的角色有实用价值。



莉丝（リース） 登场作品：《空之轨迹》系列

援护技	
ホーリーブレス	25秒内，每秒回复4%的SP

点评 相当于在25秒内将SP回复满，这比用蓄力攻击来回复SP慢得多，玩家可以无视这个3代的女主角了。



莉莉娅（リリア） 登场作品：《伊苏1&2 编年史》

援护技	
愈やしの果実	30秒内HP徐徐回复

点评 虽然HP会不断回复，但实际上只能回复最大HP的1/4左右，用处不是很大。



多克（ダルク） 登场作品：《伊苏1&2 编年史》

援护技	
黑衣の障壁	10秒内无敌，并且将本因受到伤害的一半反弹给对方

点评 比较有用的援护技，特别适合在被围攻时使用。



金（ジン） 登场作品：《空之轨迹》系列

援护技	
龙神功	30秒内体力消耗变为10%

点评 使用后几乎就不消耗体力了，而且持续时间很长，单对单时就算防御30秒体力都不一定能耗光，几乎等于无敌。



朵拉（ドーラ） 登场作品：《撼天神塔 黑暗回归》

援护技	
ミスティク・マジック	10秒内将敌人强制吸引到身边

点评 该援护技适合在EXTRA槽蓄满时使用，将敌人强制拖到身边使用必杀技，这样命中率就变成100%了。




缇娅&玛雅（ティア&マヤ） 登场作品：《伊苏7》

援护技	
安らぎの花香	恢复所有异常状态，并在12秒内免疫所有异常状态

点评 在街机模式中或是对抗最终BOSS时比较有用，不过如果已经在商店买到了饰品“グラールロケット”，那就可以无视这两姐妹了

尤妮卡&尤格（ユニア&ユーゴ）




登场作品：《伊苏 起源》

援护技

旋风・结界ガード　30秒内自动进行闪光防御

点评 非常厉害的援护技，不但可以在30秒内无伤，每防御一次还有短暂的会心一击奖励，几乎等于"麒麟功"和"アルマの启示"的结合体，强烈推荐！

杰立欧&克莉丝（ジュリオ&クリス）




登场作品：《英雄传说3 白发魔女》

援护技

银の短剑　30秒内攻击敌人可以削减对方大量体力

点评 1对1时非常厉害的援护技，一套连续攻击就可以将敌人的体力槽消耗完，这样对方就无法行动了，玩家趁机猛攻或蓄积SP，等他醒来后再来一套连续攻击或多段攻击的技能，30秒内足以干掉等级相当的敌人。

皮皮洛&布库尔（ピピロ&ポックル）




登场作品：《双星物语》

援护技

2人で大冒险　15秒内发动能量爆发不消耗HP

点评 不太实用的保命技，虽然可以将敌人弹开，但是这招并无伤害，如果被围攻得没有还手之力，使用该援护技后最多也就能多活15秒，援护时间结束后还是难逃一死。

帕琳&怪物同伴（パリン&オバケたち）



登场作品：《咕噜小天使》

援护技

やるしかないわね　40秒内变成透明状态

点评 搞笑援护技，就算变透明了还是会被敌人攻击。

肯帕雷拉（カンパネルラ）



登场作品：《空之轨迹》系列

援护技

道化の戏れ　26秒内所有攻击附加异常属性

点评 比较厉害的援护技，当敌人身上挂着一堆异常状态时基本就没有还手之力了。

卡西乌斯（カシウス）



登场作品：《空之轨迹》系列

援护技

麒麟功　30秒内无敌，受到攻击时无敌的持续时间会缩短

点评 虽然看上去无敌时间很长，不过受到攻击时无敌时间会缩短，当然一般来说撑个20秒是没问题的，在这20秒内猛攻敌人就对了。

艾蕾娜（エレナ）



登场作品：《伊苏 菲尔盖纳之誓约》

援护技

ジェノスの片鳞　6秒内，除自己外其他所有角色变成慢动作

点评 使用技能时很爽快，但持续的时间太短了，6秒钟的时间实在是砍不了几刀，实用性不高的援护技。

艾伦斯特（エルンスト）



登场作品：《伊苏6 纳比斯汀的方舟》

援护技

漆黑の翼　所有敌人强制受到伤害

点评 非常弱的援护技，对敌人造成的伤害很低，还不如砍上两刀造成的伤害多，可以无视。

艾莉（エリィ）



登场作品：《零之轨迹》

援护技

オーラレイン　回复最大HP的10%，并且10秒内无敌

点评 即能回复HP，又有无敌时间，算是实用程度仅次于"旋风・结界ガード"的无敌型援护技。

菲娜&蕾雅（フィーナ&レア）



登场作品：《伊苏1&2 编年史》

援护技

女神の恩惠　EXTRA槽全回复

点评 战斗接近尾声时使用，这样可以实现必杀二连发，一般来说对手的HP在半血以下都难逃战败的命运。

基尔巴特（ギルバート）



登场作品：《空之轨迹》系列

援护技

僕が悪かった　会出现以下几种情况：1.中10种异常状态；2.30秒内移动速度和攻击速度下降66%；3.30秒内移动速度和攻击速度上升66%，并且不消耗体力；4.15秒内快速回复89点EXTRA和250%SP槽；5.15秒内快速损失66点EXTRA和100%SP槽；6.30秒内伤害提高33%，受到伤害减轻66%，并且受到攻击不会硬直

点评 典型的靠运气吃饭的家伙，对自己运气没有信心的人千万别使用。



作为一款FANS向游戏来说，本作可以说非常厚道，不但精美的人物都经过重新设计，而且Falcom公司历代经典作品的要素也收录在本作中，故事模式的全程语音也算是不惜血本。不过作为一款大乱斗游戏来说，本作就比较逊色了，虽然出场的总人数不少，但实际可用的角色却只有17人，这在大乱斗游戏这一领域来看实在是太少了。关卡、模式的变化也不大，玩久了难免觉得乏味，不过好在有方便的联机模式可以随时和朋友切磋，这在某种程度上增加了游戏的耐玩度。

掌机王自由谈



本辑“自由谈”收录了一篇非常有趣的稿子，看了标题《BowWow传说·梦见岛》，骨灰级的掌机玩家们应该就知道是关于《塞尔达传说 梦见岛》了吧？而文中的主角，则是游戏中那个有着铁球和狗的双重特点的NPC，游戏中还和林克一起冒险过。从怪物模样的NPC视点来看游戏世界，创意本身就是非常有趣。接着就是关于“玩家点评”，大家别忘了新的字数标准：390～410之间。

BowWow传说·梦见岛

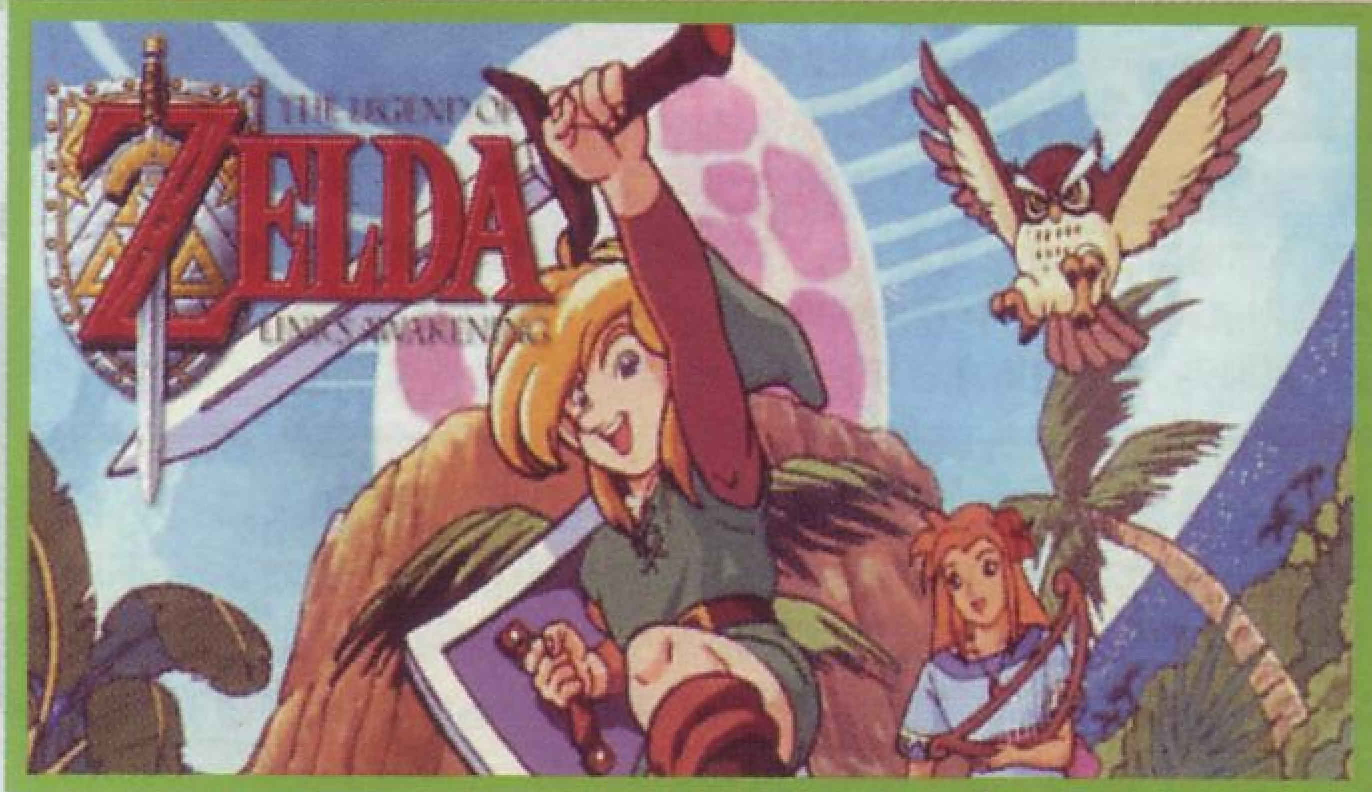
文 肥猫倒立

1

“BowWow，吃饭了。”老太婆主人亲昵地为我端来一罐牛肉罐头。该怎么说呢，狗粮这种凶猛肉食动物的食物，果然还是不适合温柔羞涩略带内向气质的我。

今天是个好天气，蓝色的天空像琉璃一般嵌在头顶。我面前的食物散落一地，趴在草地上无聊地看着天，在这一片平和的景象下，前天晚上的暴风雨似乎从未发生过。

弟弟突然神神秘秘地凑过来：“哥哥听说了吗？昨晚玛琳在海滩上带回来一个帅气的小伙子。”



“哈？这倒是蛮少见的。”我漫不经心地说。

“就是就是，打我懂事起就没见过从外面进来到这个岛的人。”

从你懂事起？你才两个月大，没见过的事儿多着呢。不过我也没见过诶——至于我的年龄嘛，秘密。

“真想见一见他，看看外面来的人是不是和这个岛上的人长得一样的。”

“既然是人类，总归只是两个眼睛一只鼻子，有什么好看的。别忘了我们是BowWow哦，人类的帅哥美女在我们眼里看来，那简直是狗啊！”

“哥哥你好像很讨厌狗啊？我倒是觉得狗狗蛮好的，我昨天和旺财一起玩学会了他们的叫声呢。你听，汪！汪……”

这孩子傻了么？“Wow”这么忧郁羞涩的叫声他不好好练反而去学狗叫？我怎么摊上这么个弟弟。

正聊天呢，一个绿衣服长耳朵的小帅哥拎着个木盾经过。弟弟把身体缩在木桩后面悄悄问



我：“哥哥，那家伙就是新来的吧？”

“没见过，应该是吧，为了打破我这个内向的性格，我觉得我应该努力一下，待我上前去打个招呼。Wow——”我扑了过去。伴随着那帅哥惊恐的惨叫，只听当的一响，我的脸撞在了木盾上。

呵呵，反应蛮灵敏的，不过我这么热情的招呼他居然拿木盾挡着，什么意思嘛！我回转过身准备再扑一次，那帅哥却拖着木盾飞也似地逃走了——该死，我恨铁链。

2 昨晚我梦见一只自称怀斯曼咕的公鸡，他说会召唤术，如果被海扁的话他就会召唤无穷无尽的兄弟姐妹们前来反击。而且他还当场表演了一下，但是什么都没出现，后来他解释说那是因为他没有被海扁。喜欢被揍么？真是有着奇怪癖好的家伙啊。

有时候我会想，是不是我本身就身处于一个很长的梦里，而梦境里才是真实的世界？毕竟那只公鸡说话时那认真的眼神彷佛他已经被揍过很多次似的，那样地真实而震撼人心。

就算是在梦境里，我也不会是主角吧——这是个令人心灰意冷的念头，想这些也没什么意义，我还是想想该怎么吃掉这罐难吃的牛肉罐头吧。大家都说思考容易让BowWow变饿，但对我怎么就一点效果都没有呢。

我正对着罐头发愁，突然听到梆子响，在老太婆主人的惊叫声中，一群哥布林冲进了村子。哥布林老大对着老太婆吼道：“把你们家的BowWow交出来！上回它吃了我们红哥蓝布七兄弟，我们要为他们报仇！”

老太婆惊恐得浑身发抖说不出话来，但是她望向我的眼神已经深深地出卖了我。没办法，作为这个毫无防御的村庄的惟一守护者，我只得挺身而出。我扑向哥布林头目，张开大牙朝他咬去——坚韧无比，而且还有一股我最讨厌的牛骚味。

“嘿嘿，我为了对付你特意弄了这个刀枪不入的牛角牛皮战甲，认命吧！”哥布林头目反手抓住我身后的铁链——我恨铁链。





在被哥布林头目拖着走的时候，我突然听到远方隐隐传来用小提琴演奏的、名叫《风之鱼》的歌谣，玛琳也经常唱这首歌。

哥布林头目不知道怎样对付铜皮铁骨水火不侵的我，只好把我锁在地牢里。正好我也不想吃狗食，这可真是皆大欢喜。

“外面吵嚷什么呢？”哥布林头目的怒吼声把我从思绪里拉了出来，一个哥布林跑了进来：“一个绿衣服的家伙打进门来了！”“都给我上，砍死他！”哥布林下达了命令，但很快哥布林卒子们便如走马灯般跑来了过来……

“老大，剑圣哥西乌斯·布莱特被击败了！”

“4位哥布林执行者全部倒下了”

“报……”



“真是一群没用的家伙！”哥布林头目穿上牛角战甲，操起他称为“哥洛亚的魔枪”的弓箭出门：“我凯文·哥布林姆亲自去会会他。”接着，门外响起了乒乒乓乓的打斗声。

过了一会儿，绿衣服小帅哥脸不红气不喘地走了进来，他用犹豫而复杂的眼神望向我……罢了罢了，也算是欠你一个人情吧。我转过身去，让出了系着铁链的大石头。

小帅哥带着我回到老太婆主人家，在房间里和主人叽咕了几句后走了出来。他似乎从主人那儿得到了带着我四处溜达的许可。什么？你想说这是遛狗？喂，我才不是狗那种凶残可怕的动物呢，我可是高贵而温柔的BowWow！

不过拜他所赐，我终于从牛肉罐头的地狱中解脱出来了。“跟着我有肉吃。”小帅哥自豪地指着他自己的鼻梁。不错，跟着他，不管是果冻怪还是哥布林，海胆乃至大螃蟹都可以让我尽情地吃个够。





比如说刚才，我和他就正在有点不可思议的森林里尽情享用着平时吃不到的食物——不对，貌似在吃东西的只有我。好吧，其实我还是很不习惯在陌生人面前吃东西的，毕竟我还没有克服

内向，所以每次吃之前都要稍稍酝酿一下。

不过这小帅哥居然把我带到了沼泽地里来，这简直是犯规嘛！明明知道我最喜欢吃这里的食人花了……其实，我一直都没有告诉大家，我是一个素食主义者，嗯（认真点头）。

小帅哥带着我兜了沼泽一圈，把我的肚子撑得鼓鼓的，（话说回来，我的肚子在哪儿呢？）然后他把我系在一个黑黝黝的洞窟门口。

“我得进去一下，你在这儿等等吧。”他拍拍我的头说。我承认我已经完全被这丰厚的美食给收买了，如此冒犯高贵的BowWow一族尊严的行为，若换作平时，我非得在他身上留俩透明窟窿才行。

吃饱了，就容易犯困了呢，我开始昏昏沉沉地睡去。

3

“凯文·哥布林姆！”眼前的哥布林头目已经没有了往日的威风，强悍的牛角战甲已经不知去向，他只是呆愣着望着我，喃喃着：“你为什么要阻碍我们？为什么？”这个家伙，明明是他们先把我关起来的。我想张嘴反驳，却发不出声。

“这样下去没有办法了，他只会越来越强大，拿到八个乐器只是时间的问题。他是一个恶魔啊……”他低下头弱弱地叹着气，“我们的世界……我们的世界！”叹着叹着他突然又抬起头嘶声叫了起来。

吵死了，如果不是吃得太饱了的原因，你就好好洗干净了做我的饭后甜点吧，把他也一块吃了……

等等，这家伙不是已经死了么？

这时，我隐约听到远方传来海螺的声音，是《风之鱼》的曲调。我睁开双眼，迷茫地四下张望，唔，原来是个梦啊……

那么，他说的这些究竟是什么意思呢？我无法揣测哥布林脑子里莫名其妙的思想，于是我决定不再深究，转身朝最近的食人花咬去。

不一会儿，小帅哥从洞穴里走了出来，他很阳光地在我眼前挥了挥手：“走，回家了。”



我注意到，他手上多了一枚小小的金属手镯。

那天下午，照相馆的小白鼠摄影师给我和小帅哥一起留下了一张合影。

“我将把这张照片命名为‘我和BowWow一起玩’。”小白鼠一爪指天，一爪指地，双腿交叉地宣布着。作为一只BowWow，他的这种挑衅行为稍稍令我有点不爽，那啥？你们有谁曾体会过没有四肢的痛苦？

“来来来，靠近些，这样才有艺术感”白老鼠摄影师要求着，小帅哥仗剑一点点靠近，我越来越紧张了，人、人家出生以来还从来没有拍过照片呢，你还不快点快点。

“好——够近了！”小白鼠摄影师很很激动，开始自我陶醉起来：“我果然是天才艺术家呐。”

就这样过了一分钟，但还没有拍摄，我已经很不好意思地躲到了小帅哥的身后了。

“现在摆个POSE。”他终于回过了神，“那么，我要拍了哦。”

好、好、好紧张啊。不……不行了，内向害羞的我终于按捺不住大声吼了一声“Wow”！于是，相机的咔擦声中伴随了小帅哥的惊叫——喊什么，害怕紧张的是我好不好。

“完美！真是太完美啦，我不愧是天才摄影师啊。”小白鼠激动得手舞足蹈，“你们来我的摄影馆看照片吧。”说完头也不回地走掉了。



可是……那个摄影馆，不是不让带宠物进去的么？

4

“哥哥，这条缎带好看吗？我用满满一罐牛肉换来的。”妹妹又开始炫耀她的新饰品了。“用牛肉罐头换的？”我问，“哪个白痴会这么做啊，牛肉罐头简直是地狱！”



“是那个新来的林克哥哥啦，他说他用商店里抓的鸭子玩具换到的缎带呢。”

“哈哈，那他真是个笨蛋，恭喜了，不愧是我的妹妹，哈哈！”

虽然这么说，但我也在想：下次我也用牛肉罐头和他换点什么吧。就换那个手镯好了，当作王冠戴在头上……妹妹依旧不依不挠：“呐，哥哥，这缎带好看吗。”“嗯，好看，很好看，就是和你不怎么搭……”由于分心想着别的事情，我无意间很老实地叙说出了自己的意见。于



是“卡嚓、咯嘣”响后，我的后脑传来了被咬碎般的剧痛……

说起来，我已经很久没有见到那个叫林克的小帅哥了呢，玛琳也到动物村里去了。最近村子里真是平静，平静得连哥布林都不过来给我吃了，我讨厌牛肉罐头……

这几天夜里我总做着各种奇怪的梦，很多各种各样的曾经被我吃掉的怪物冒出来说这个岛只是一个梦而已——胡说八道，怎么可能，眼前牛肉罐头的腥臊味真实地令我作呕。假如这是一个梦，就让我早早地醒来吧。

这天傍晚，林克突然回来了：“BowWow，走，我们一起去散步吧。”

在广场，我出乎意料地见到了玛琳，她并没有像平时一样快乐地唱着歌，而只是呆呆地站着。我和林克走到她的身后，我们没有说话，空气里只有她喃喃的低语。

“林克，我知道……有一天你会离开这个小岛，如果你走了，请一定要记得我。”她突然回过了头，“否则，我可是不会原谅你的哦！”



我看到，她在微笑时，她眼里有什么晶莹的东西闪烁着。夕阳的余晖映在她微微半侧的脸庞，我突然发现，原来人类也可以很美的。

林克带着我走开的时候，身后突然传来了玛琳的歌，那首叫作《风之鱼》的歌谣，其实还有着另外一个名字——《唤醒之歌》。

后记

《梦见岛》是我玩的第一部真正意义上的掌机游戏，那时的我没有攻略，前后花了我三年时间才打通，有时候也蛮佩服自己那时侯的耐性。

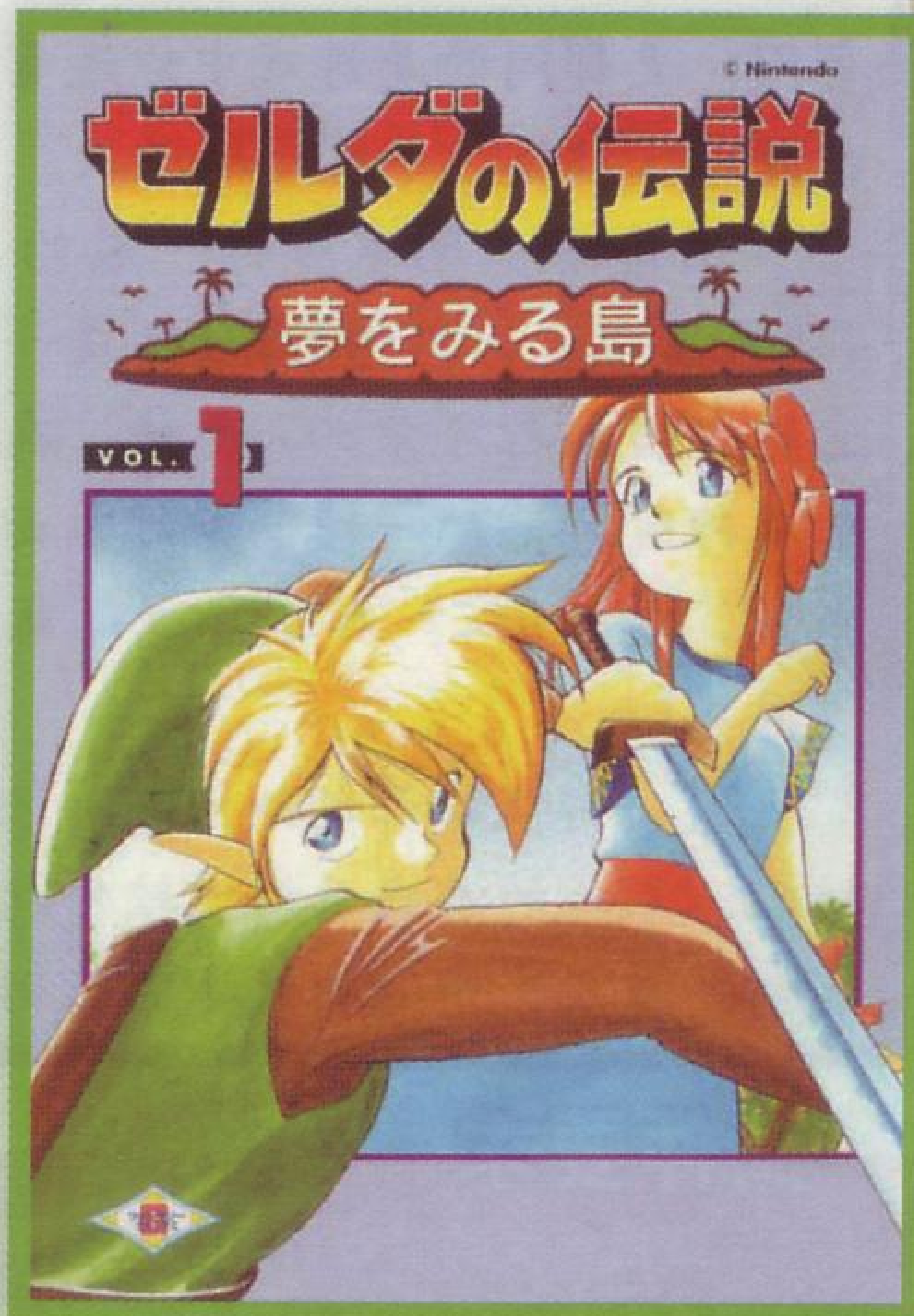
记得第一个卡住我的地方，是第一个洞窟里拿洛克鸟的羽毛之前，某块石头和别个推不动的石头长得都完全一样的，但是却要推开了门才会打开。当时对着那个门的我，啥把戏都试过了可就是没用；第二个卡住的地方是第二关拿魔王钥匙的房间，需要按特殊顺序打倒房间中的三个怪物，可是那个房间除了指南针的钥匙提示音，别的什么都没有……

由于是早期游戏，在细节和攻击判定等方面，《梦见岛》较之于后来的作品要逊色许多，但是作为一款外传性质的《塞尔达》，其剧情跳出了拯救公主的窠臼，带给人的感受是其他大团圆的作品们所无法企及的。

《梦见岛》我只见过两个版本，最初玩的是大字体的汉化版，开头动画里包含了玛琳在海滩边上救了林克的一幕，但那个版本每到拍照时就会死机，通关的瞬间也会死机，现在那盘卡带也已经不知遗失到何方去了；第二个版本常见一些，是中英文的合辑版本，开头动画缺了上文提及的那一段，不过其他的部分倒是非常完整，我也由此看到了通关动画。

不过始终执着让林克和玛琳最后在一起的我，看了那样悲剧性的结局之后总感到久久不能释怀，身处学业、工作等各种社会压力的我，如果能选择前往梦见岛那样梦幻一般的世界里，我肯定会毫不犹豫地点头。

然而，如同泡沫会破灭一般，梦终究是要醒的，而随着梦醒来，这个岛就会消失。我已经不再幻想“假如集齐所有的要素，再通关一次也许就能迎来完美的结局，或者至少可以把玛琳带出梦境”了。当年一起玩《梦见岛》的朋友早已各奔东西，我如果不好好努力，可就他们甩在后面了。



当然，我也会永远记得那座小岛，那位微笑着唱歌的女孩，还有我们曾经拥有的、满含欢笑与泪水的时光。



玩家点评





NDS 深爱+

◆厂商：Konami◆类型：AVG

评论人 影翼火 评分 9

玩过前作的玩家都知道该系列拥有强大的互动系统，本作则将前作的不足进行了改善，并且增加了全新的内容。改善主要体现在姓名上，前作虽然可以让女友喊你名字，但实际可喊的并不多，有时系统会把你打出来的名字给截掉一半；这次Konami深知宅男心，特地发送问卷调查，从宅男群中获得各种各样的姓名放入本作中，并且支持手写，可叫的名字也增加了1倍，诚意十足。3位女主角的互动性也更强大，并删掉了一些影响节奏的特效，总之前作缺少或不完善的部分基本都完美了，由于容量的提升，本作在音乐音效质量上也有提高，仔细听的话，就能听出。



全新的部分，最令人瞩目的是热海旅行，这个两天一夜的旅行只出现在实时模式中，而且每小时都有特殊事件，基本是让你两天不关机的变态玩法。作为互动恋爱游戏，除了前面的姓名外，本作在手机里也增加了新的短信，语音量也得到空前提升……以上的种种，都没有辜负这4Gb的容量。

个人只将本作推荐给宅男和太寂寞的人，因为这游戏实在太真实，沉迷的话真的会无法自拔。

PSP 但丁地狱

◆厂商：EA Games◆类型：ACT

评论人 羊羊羊456 评分 6

论画面，本作确实十分出色，但是游戏却有着致命的缺点。作为一款动作游戏，本作轻飘飘的打击感实在让人十分郁闷。更郁闷的是游戏中你连着连着攻击就被敌人给挡住，导致中断连技。

相信不少玩家对付一般的杂兵都是用QTE秒杀吧，而本作的QTE又是一个败笔，笔者记得当初打序章BOSS死神，在被死神抓住打算挣脱时，那一帧一帧的画面令笔者大跌眼镜，这是QTE？真不知道厂商有没有测试过游戏！

说了游戏操作的缺点，再来看看游戏系统吧。本作的游戏系统比较传统，值得一提的则是游戏采用的把战斗中打倒的敌人的魂来升级技能的技能树系统。

最后看下游戏的难度吧，不知道是不是笔者选择普通难度的关系，除了后期的连续战斗关卡外，感觉游戏的难度都比较简单。游戏的存档点比较多，这点比较贴心。最让笔者不解的是补给点，有时刚补给完后，走过一段路会又有一个补给点……可中途没机关没敌人，我会在哪伤血呢？

总的来说，本作是款卖画面的游戏，推荐给画面派玩家。另外游戏含有18X成分，未成年玩家不要玩哦！



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390～410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

烧录卡NEWS新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影（威奥数码娱乐）

老品牌发力，硬件反烧录功能显神威

烧录卡市场上品牌繁多，但质量却良莠不齐，之前我们所熟知很大一部分的烧录卡都已如过眼云烟一般消失在了市场的激烈竞争之中。而作为从GBA时代走过来的老厂商们，无论是EZFLASH还是SuperCard、GBalpha等，它们至今都还活跃在一线市场上，从周到的售后服务，到频繁的内核更新，简简单单的耕耘让我们见识到了什么是真正的负责。如今EZFLASH和SuperCard又纷纷推出了硬件反烧录功能，藉此来针对当前游戏上十分流行的内置反烧录问题。众所周知，因为烧录卡的泛滥，目前的游戏厂商在10款游戏中至少有6款以上内置了反烧录补丁，这无疑让烧录卡用户相当困扰，而硬件反烧录功能则轻轻松松地解决了这个问题。从这段时间的测试来看，无论是之前的《深爱+》《太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战》还是近期发售的《牧场物语 双子村》和《火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄》这些大作，内置了硬件反烧录功能的EZ5i和DSTWO都可以在第一时间正常运行，而且不会出现存档丢失、游戏死机等其他问题，由此可见EZFLASH和SuperCard此次推出的硬件反烧录功能是非常成熟的，同样也是非常有效的。所以对于近期想要购买烧录卡的玩家来说，拥有硬件反烧录功能的EZ5i和DSTwo应该作为当前的主要考虑的对象，毕竟在反烧录游戏逐渐增多的情况下，只有具备硬件反烧录功能的烧录卡真正能够保证玩家的利益不被伪劣烧录卡所侵害。



▲内置硬件反烧录功能的EZ5i，可以读取带有反烧录的新游戏。

烧录卡博物馆

烧录卡名称：	Game Boy Smart Drive
生产厂商：	CCL Video Games
适用主机：	GB/GBC/GBP
存储容量：	32Mb

GB主机发售之时电脑还尚未像现在这样普及，那时候即便在美国也很少能够看到家用电脑，但是烧录卡博物馆之前所介绍的GB烧录卡都是依托于电脑进行操作的，既然电脑尚未普及，那为什么会出现这么多以电脑为依托的烧录卡呢？其实GB烧录卡的蓬勃发展主要在GB主机的后期，他们大多都是02年之后的产物，那时候互联网虽然还没被大家所熟知，但是电脑却早已走入了千家万户，所以烧录卡厂商的开发也都以电脑为基准，为了能让玩家更快更方便地操作。不过这期博物馆我们会给大家介绍一款不使用电脑的“早期”烧录卡产品，它叫做Game Boy Smart Drive，中文名称译为游戏小子聪明磁碟系统。说它“早期”是说它的理念早，因为在当时，国外的电脑虽然已经有所普及，但在国内还是奢侈人的玩物，所以这款烧录设备就迎合了当时的情况，采用了3.5英寸的软盘作为载体来烧录游戏。使用它时你需要先把游戏卡带上的内容备份到软盘上，然后再通过软盘把刚才备份的游戏烧录到其专用的卡带上，这样一来烧录的整个过程就都不会用到电脑了，但从现在的角度来看确实还是有些麻烦的。同样这款烧录设备还支持卡对卡烧录，这也是其他烧录设备所不具备的，不过使用正版卡带给烧录卡带做烧录，恐怕还需要很多奉献精神吧。这款烧录设备体积比较大，采用4节AA电池或是专用变压器进行供电，附送的卡带容量是32Mb，同时还支持震动功能。卡带的总体兼容性在当时来说十分不错，超前的震动功能也让玩家对其情有独钟，所以这款设备在当时十分大卖，不过以现在的理念来看，这个东西还是比较麻烦的吧。



▲GB Smart Drive的本体是不是有些像红白机呢。



玩转NDS

栏目主持:酷洛洛

VOL.79 文 小超

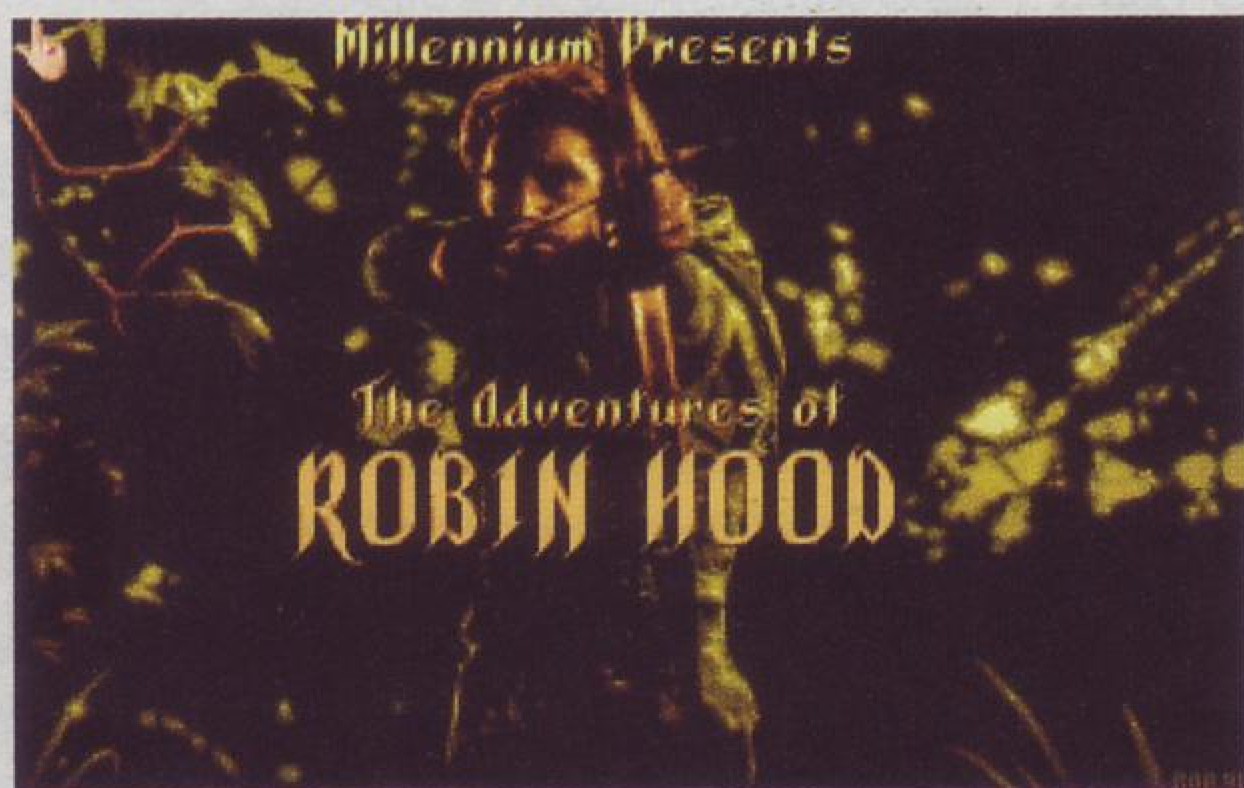
趁着暑假有时间，去上海世博会逛了逛。之前看过很多媒体的相关报道，还小期待了一番，但去到之后却发现有些失望。首先是热馆像中国馆、日本馆等等，不排上几小时的队根本进不去，只能去柬埔寨、葡萄牙等小馆参观了。其次是交通不便，打车去的话，只能停在附近的临时停车点，而且停车点距离世博园还有很长的距离。晚上出馆后甚至半小时没打到车。总之，没有好的体力甭想好好逛世博。下面看看最近NDS上有哪些新软件放出吧。

NDS软件学院

软件新闻

DSx86新版发布

NDS上的DOS模拟器DSx86于8月4日放出V0.22版。新版重新构架了软件；支持几乎所有实模式的286 CPU操作码；如果运行的DOS程序中有不支持的操作码会发出错误提示，但程序仍可以继续运行。新版DSx86打开程序的速度会比上一个版本慢，不过兼容性有所提升。另外仍有部分图形操作码不被支持，导致部分程序无法运行。



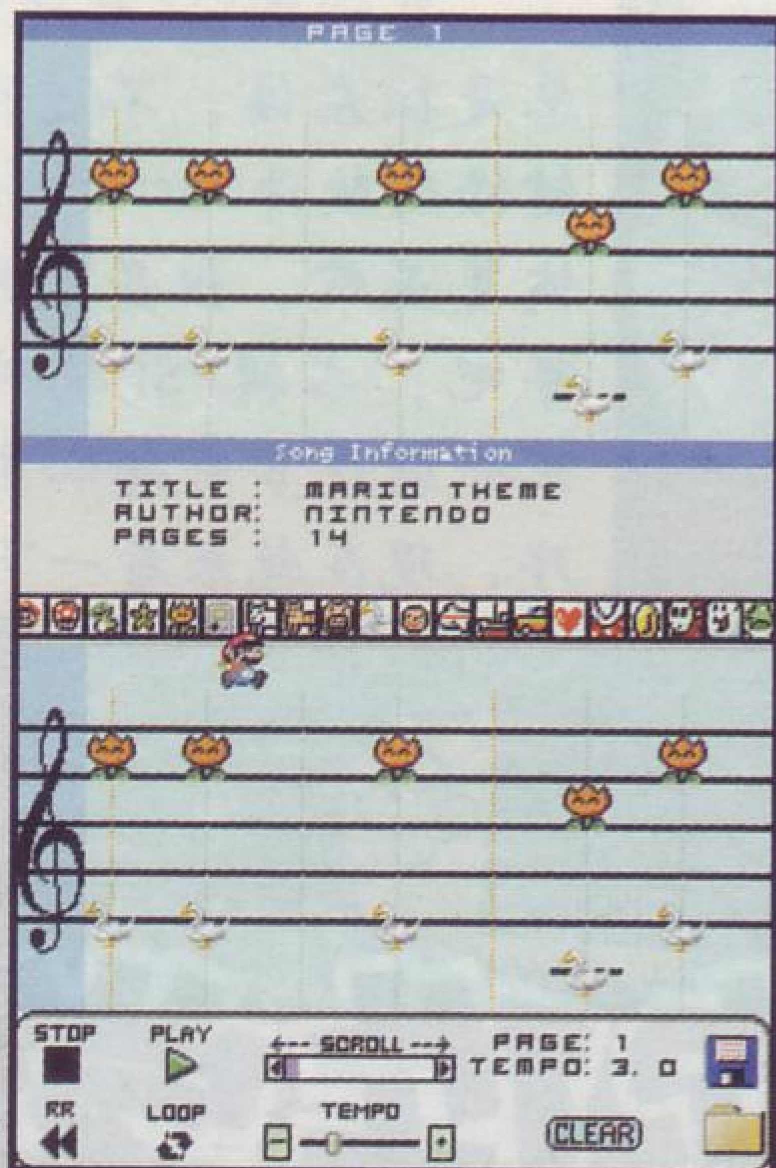
WoopsiGfx新版公开

NDS上的程序开发库WoopsiGfx于7月27日放出新版。WoopsiGfx基于Woopsi GUI框架，采用C++语言开发，是一套相对完整的2D图形库。使用WoopsiGfx，开发者可以很容易地绘制出2D图形，并且可以添加文字显示。WoopsiGfx已经支持16bit的图像处理，能绘制矩形、圆形等图形，具有区域复制、调光以及灰度转换等功能，并提供了字体扩展系统，支持文本渲染。作者还提供了使用WoopsiGfx开发的简单图形程序simplepicture.nds作为范例。



Mario Paint Composer DS新版放出

NDS上的仿《Mario Paint》的自制软件Mario Paint Composer DS于7月28日放出新版。《Mario Paint》是超任时代的知名作品，提供了绘图、作曲等功能。



Mario Paint Composer DS则继承了《Mario Paint》的衣钵，力图在NDS上为用户提供更好体验。新版软件去掉了无线新闻专题；改进了虚拟键盘；去掉了闪屏显示；修复了文件浏览中的滚动错误；在Readme文档中加入了错误提示，并完善了安装和控制说明。Mario Paint Composer DS主要提供了作曲功能，用户可以自行谱曲，并保存下来，最多能保存5首歌曲。

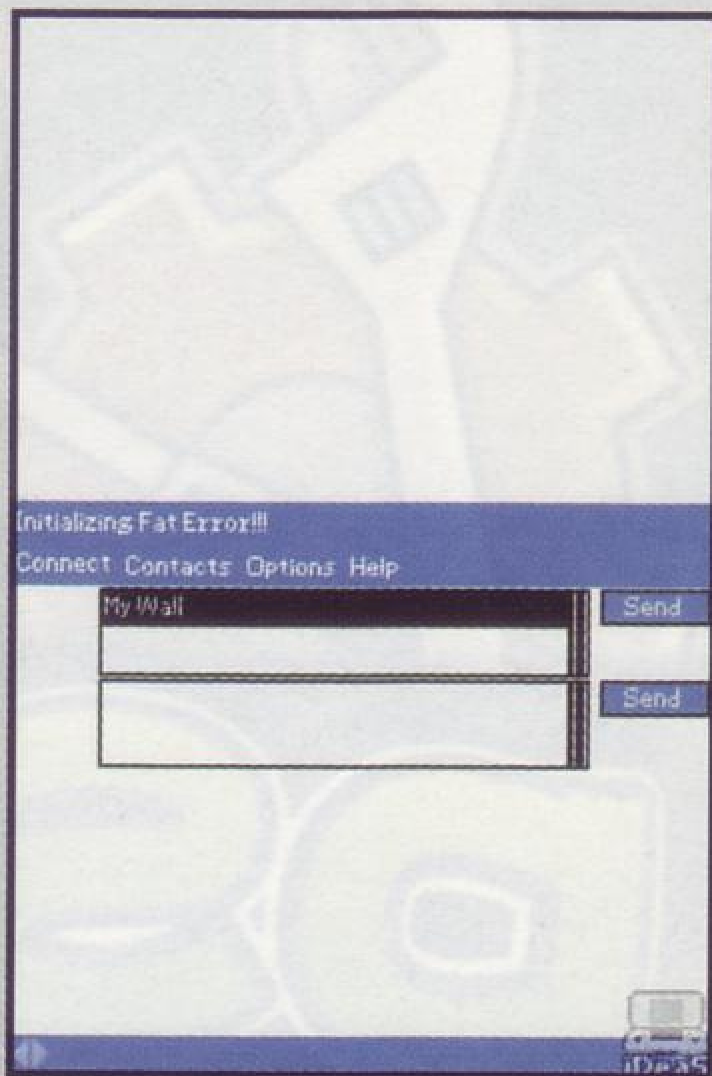
《Space Impakto DS》新版发布

NDS上的飞行射击游戏《Space Impakto DS》于7月23日放出V0.05 Beta版。新版加入了返回主菜单的功能；降低了所有敌人的HP；改进了背景音乐和音效；重新封装了声音。游戏为3D背景，2D角色，背景充满变化，效果华丽。



FB4NDS新版发布

NDS上的Facebook程序FB4NDS于近日放出新版，修复了一些小错误。FB4NDS是NDS专用的Facebook客户端，玩家可以用自己的Facebook用户名登陆，并与其他用户进行联系。Facebook是世界上最大的社交网站，以提供相册、交友等服务而知名。FB4NDS目前还不完善，仅提供Facebook的部分功能。使用时要确保NDS能够连接到互联网，NDS的L键相当于电脑上的TAB键，按住R不动再按十字键可以移动已被激活的窗口，按X键可以清空文字或者关闭激活窗口。



《Super Extreme Smile》新版推出

NDS上的同人游戏《Super Extreme Smile》于8月2日放出Alpha 0.1版。新版可以保存16个字符以内的用户名；可以更改游戏语言；游戏采用了128×64像素的地图块。《Super Extreme Smile》是一个以微笑为主题的游戏，玩家可以按NDS的L或R键暂停时间，直接在触控屏上拖曳来移动物体，按X键重新开始游戏。



最近的天气像孩子生了气，温度一个地上升，本地最高温度曾攀升到了37度，简直是热浪翻腾。不过这个季节也有高兴的，比如空调商，空调价格上涨了得有2/3，再比如KFC、必胜客还有各商场，因为温度低成了人们避暑的好地方。不过，再热也就热几天了，立秋后天气会很快凉快下来。

玩转PSP



VOL.79 栏目主持：酷洛洛

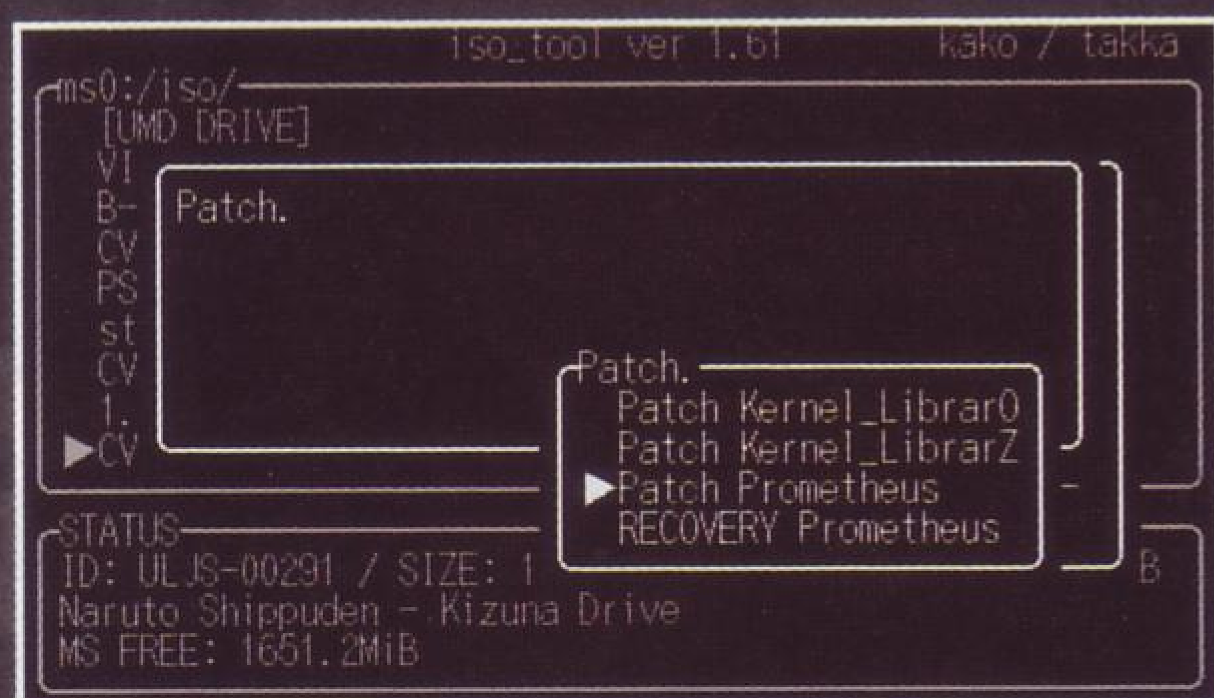
可怜的PSP滑杆开始出问题了，总是往左偏，不过用了这辑介绍按键修改软件Macrofire调节之后，暂时恢复正常，但愿这滑杆能够撑过今年吧。本辑PSP软件学院继续为大家介绍众多有趣和实用的PSP自制程序，现在就来看一下。

PSP软件学院

软件工具

游戏镜像解密工具ISO Tool 1.61发布

由Takka和kako制作的新加密游戏镜像解密工具ISO Tool已更新至1.61版，本次整合了由liquidzigong制作的普罗米修斯模块0.6。支持对《初音未来 女歌手计划 2nd》、《火影忍者 疾风传 羁绊驱动》、《与凯蒂猫在一起！打方块123》等新加密镜像直接破解，省去玩家手动安装模块的操作。使用方法与之前的版本一样，先选择记忆棒内需要破解的镜像，然后选择“Path”→“Path Prometheus”→“Yes”即可完成模块的安装。另外5.50 Prometheus和5.03 Prometheus的玩家请更新对应的最新版Prometheus系统，避免系统的普罗米修斯模块与破解镜像的模块产生冲突，造成无法进入游戏等问题。

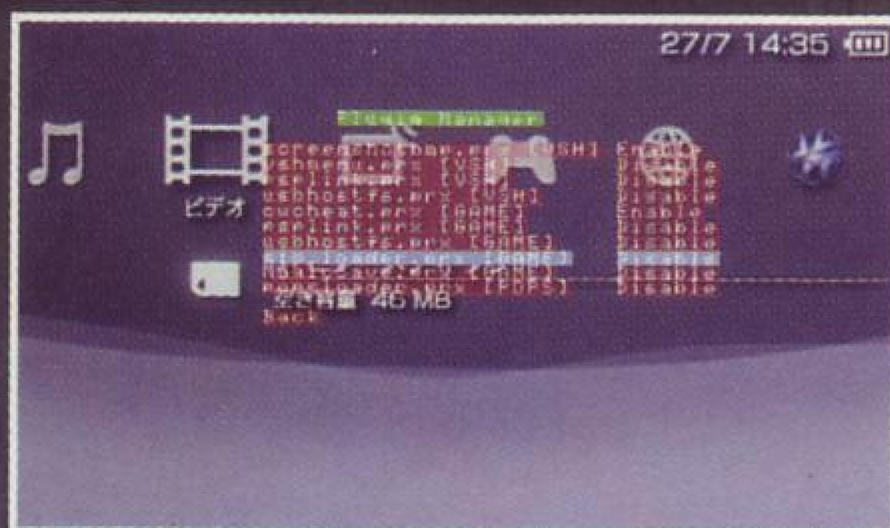


按键修改工具Macrofire更新v3.2.5版

Macrofire是一款可以自由修改PSP键位的插件，它甚至可以设置按键连发、录制按键宏，不过其最具特色的地方还是那滑杆校正功能，它能对滑杆的灵敏度、偏移各方面进行设置。PSP滑杆用久后多少会出现方向偏差、甚至自行移动，这时Macrofire就能给你帮大忙了。安装方法为解压《口袋光环》的macrofire325.rar，将其中manual_ini和macrofire.prx拷贝到记忆棒的“seplugins”文件夹内，然后和其他插件一样在该目录下的vsh.txt/game.txt/pops.txt中加入激活语句“ms0:/seplugins/macrofire.prx 1”后保存并重启PSP。之后就可以在PSP或游戏界面处同时按音量“+”和“-”呼出菜单。



激活插件更方便：VSH菜单强化程序VSH Menu+ v1.2



自制系统的VSH Menu可以控制PSP的CPU频率、USB接入模式、游戏驱动以及ISO VIDEO，但却不能选择开启和激活插件应用。因此VSH菜单强化程序VSH Menu+就这样诞生了，它可以让玩家在VSH Menu上随意开关任意一个插件。新版修正插件显示的问题，最多支持显示26个插件。安装方法为解压本辑《口袋光环》内VSH_Menu_Plus_v1_2.rar，将其中VSHMenuInstaller文件夹拷贝到记忆棒路径PSP/GAME目录中，然后在XMB目录进行安装。在安装界面前，5.00M33/5.50GEN/5.50 Prometheus玩家按X进行安装；5.03GEN/5.03Prometheus玩家按方向键上进行安装。安装完毕程序会自动退回XMB界面，这时候按Select即可看到VSH Menu的变化。

模拟神器

PSP上的N64模拟器DaedalusX64持续更新中

PSP上N64模拟器DaedalusX64于8月上旬更新至rev552。新版离不开一些小变化，如加快速度、清理错误和提高稳定性等内容，不过实际测试后发现其实并没多大改进，虽然作者依然不断推出新版本，但何时才能完美运行各种N64游戏还得打上问号。DaedalusX64目前对2D游戏的贴图优化还是不太好，例如《皇家骑士团64》的测试中贴图基本没有一个正常，相当可惜。因此测试游戏时推荐大家选择如《马里奥64》等3D画面的游戏。



▲《风来的西林2 鬼袭来西林城》的测试画面，除了部分贴图出错外基本正常。

同人游戏

PSP上玩《银河战士》：同人游戏《Metroid Escape》

《银河战士》是任天堂的招牌动作游戏系列之一，因此这款游戏要出PSP版可以说是不可能的事情，因此有爱的玩家制作了这款同人游戏。《Metroid Escape》采用横版过关方式进行，玩家扮演的萨姆丝可以使用3种不同的武器消灭敌人，不过游戏过程比较单调，目前似乎就只有一关，希望作者能够在往后的版本增加更多内容。



OpenBOR引擎同人游戏：《机动战士高达Z》测试版



OpenBOR是一款由全球广大游戏爱好者制作的同人类横版过关游戏引擎，有不少玩家通过它制作出优秀的同人作品。以下介绍的就是采用OpenBOR制作的同人游戏《机动战士高达Z》测试版(Mobile Suit ZGundam OpenBOR demo)。游戏以著名动画《机动战士高达Z》为蓝本制作，提供5台不同的机体让玩家进行战斗，还支持最多4人的单机游戏（前提是PSP可以提供这么多的按键……）。软件提供了PC版和PSP版两种，没有PSP的同学也可以在PC上进行游戏。本辑还收录了其作者NickyP制作的另一款完整游戏《迷你恶魔城》（Maplevania），游戏完成度相当高，值得一试。

掌机市场扫描

栏目主持：酷洛洛

暑假期间的掌机卖场开始有所回暖，但由于这段时间PSP的破解毫无进展，NDSL也随着停产渐渐落下货架，如今卖场货源可谓龙蛇混杂，计划近期购机的玩家记得多留个心眼哦，现在就来看看各地的掌机市场近况吧。



步入暑假的第二个月，也就是暑假的中期，卖场开始兴旺了起来。掌机系里小P的成交量开始有所回升，但这并不是6.0系统已破解所以买P的消费者多了，而是可破解版PSP-3000的库存已经触底了。商家们纷纷以6.2系统的非破解PSP-3000为销售重点制作套餐强推该版本出货，而多数有购买意向的朋友在没得选择的情况下也只能购入该机型等待破解。

步入卖场，我们能听到商家的声音无非只有两种，“6.0机器马上就要破解了”、“破解的机器太贵了，不值得，不如考虑下另一版本吧。”前一种声音虽然带点忽悠的成分，但也代表了广大商家的美好心愿 。后者别以为是商家大发慈悲了，站在客户的立场上想问题了，而是代表了现在卖场的现实尴尬状况。可破解型断货了，没点实力的商家基本连翻新机、拼装机都弄不上一台，小工们为了业绩也只能拼了命地推销非破解型机器给客户们。在目前的状况下依然铁了心的要购买破解型的朋友，笔者多嘴劝一句：回头是岸。因为现在摆在货架上的可破解3000型已经没必要去辨别了，笔者可以断言全是翻新和拼装机。如果哪个商家敢给你保证的，你就叫他当着你面把机器拆了，看看里面的馅。花2100元买个金絮其外，败絮其中的拼装机垃圾货，非合格玩家的明智之举。由于可破解型的断货和非破解型的大量到货并推向市场，该机型比起七月下旬报价有所下跌，其中黑白两基础色分别报1120元和1145元，跌幅在五十元左右。银色报1195元，基本持平。彩色系里较受欢迎的红色、紫色、蓝色齐齐开出1210元的报价，跌幅在十元左右。而彩色系里次受欢迎的黄色、绿色报1205元，基本持平。

任系掌机依旧保持平稳。卖场里的神游行货版iDSi黑白两基础色报1230元，彩色系粉红、冰蓝报1280元。价格跟水货报价贴近，有购买意向的朋友多多考虑购买行货，享受优质售后服务吧。NDSi黑白两基础色报1245元和1230元，冰蓝色报1255元，蓝色、绿色报1310元和1300元，粉红色报1290元。大屏版NDSi LL由于问津的人少，商家也很少进货，在卖场很难看到其身影。NDSL韩版全色系报840元，最近在卖场里也难觅这三大杠的版了。倒是翻新二手满天飞，对该机型有购买意向的朋友建议



暑假已经过去一半，还有多少朋友没买到心仪的掌机呢，最近两个月的掌机市场确实让人踌躇，PSP能破解的5.03版本批发价已经涨到2000元左右，而且颜色还不是很齐全，绝大部分已经是以前的库存，英版啊澳版啊什么的都出来了。本以为再添点钱都够买家用机了，其实“杯具”的是由于渠道问题全国都缺货，家用机价格也涨了很多……不能破解的6.02批发价还在1150元左右徘徊，而且也没有乐观的破解消息。近期海关43号文件的新规定对电玩行业的影响还是显而易见的，以后国内的游戏主机运费会高很多，玩家又要多出钱了，另外提醒一下最近去香港买游戏机的朋友，最好拆开包装带，否则被罚关税就没意思了。

不知道有多少玩家在对PSP失望之余，把期盼的目光转向任天堂的3DS，但目前是真的一点具体的消息都没有，国内任天堂的掌机还是靠行货iDSi撑着，批发价也是雷打不动地维持在1180元左右，各种颜色也都很齐全，丝毫没有受到影响。倒是韩版全新的NDSL最近有缺货的迹象，想想也是，卖了那么久韩版机器，韩国那边库存也该差不多了，有兴趣入手的玩家得赶快下手了。

受到主机市场影响，配件类也不太乐观，记忆棒和TF卡还有烧录卡虽然变化不大但是销量明显比以前少了很多，这种情况大概会持续到12月亚运会结束或3DS发售吧。



相信不少最近购买PSP的玩家都感觉到，市场不论是价格还是商品似乎都难以让人完全满意，5.03以上版本的PSP－3000价格稳定在了黑色1150元，彩机除蓝色均为1200元，蓝色最贵——1250元。由于自制系统下已经能够运行绝大部分的模拟器，而且可刷写主机也实在是数量上少得可怜，单机价格接近2000元。由于PSP的市场出货情况进入了冰河时期，一些综合性的数码产品卖场已经转移了注意力，之前中关村遍地贩卖PSP的场面已经不复存在，在没有新机型刺激消费者的情况下，PSP基本上算是走入了销售的黄昏。一些依托PSP的配件价格也开始下调，组装8G记忆卡150元，16G卡240元，不过只有那些手中握有主机并且对于新出游戏还感兴趣的玩家才会比较慷慨地购买记忆卡，主机都不好卖，记忆卡市场也随之冷清了不少。至于一些边角的周边，如贴膜、收纳包、耳机等单件基本上已经没有超过30元的了，需求之稀薄可见一斑。

庆幸的是NDS方面还是可以保持较为稳定的输出，时不时有一些让人小兴奋的话题带动主机的健康销量。DSTWO烧录卡最近在市场上越来越受到玩家的关注，新游戏免补丁直接运行和GBA模拟器确切是玩家的需要，价格方面由于货源不是很充足，而且大部分商家对于进货价格比较敏感，因此零售价在250元左右，配上4G TF卡的话330元左右应该比较合理，建议玩家购买时和商家确认售后，商家承诺有问题包换后再行购买。NDSi、iDSi主机基本还是在1250元左右，烧录卡依然是最终成交价格的主要变数。



近日来，PSP－3000破解、Xbox360缺货涨价、PS3主机120G和250G缺货，不仅让想要购买的玩家纠结，更是愁尽了商家们，本是暑期的销售旺季，但是什么都缺货，那就是“杯具”。掌机方面，PSP－3000 5.50以上版本什么时候破解成了玩家们最关心的问题了，市面上虽然到处都是破解版的PSP，但是均为翻新机器。虽然破解仍未见有什么风吹草动，但是5.50破解只是时间问题。在目前这种情况下，想要买个实惠还是要选择未破解的全新机器，翻新主机不但价格昂贵，而且质量没有保证，购买时需要谨慎。总体来说，PSP－3000 5.50版主机价格稳定，黑色是1050元，白色是1150元，其他的彩色机器均是1180元，加上8G卡等必要配件全套是1350元。配合使用的记忆棒价格稳定，8G 2是130元，8G极速红卡是150元，16G Mark2是210元，16G极速红卡是240元。Sony的新款掌机PSP go价格仍然稳定，报价是1550元，PSP go自带16G内存，在没有破解的现阶段PSP go也是不错的选择，看电影听音乐，小巧时尚方便携带！

任天堂掌机价格一如既往地稳定，NDSL报价是880元，iDSi货源充足，四款颜色均是1230元，加上行货的售后保证，玩家们可以放心购买！

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP－3000（可破解）	PSP－3000（不可破解）	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	MSD（16G）	MSD（8G）
广州	君慧娱乐	1470	2100	1120	840	1245	1230	–	275	140
北京	绿洲电玩	1600	1900	1150	780	1150	1250	1350	245	150
上海	新亚电玩	1650	2100	1250	900	1270	1290	1450	260	140
陕西西安	快乐多电玩	1550	–	1050	820	1240	1230	1550	240	150
浙江杭州	江城博晶电玩	1600	1750	1150	750	1200	1250	1500	220	120
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1480	1750	1100	800	1150	1190	1330	200	110
安徽合肥	大拇指电玩	1580	1890	1200	850	1180	1280	1580	220	158
四川成都	海豚电玩	1450	2020	1100	780	1130	1180	1350	180	110
福建厦门	快乐多电玩	1550	1900	1200	800	1150	1260	1550	260	160
江苏苏州	哇靠电玩	1480	2080	1180	820	1180	1220	1380	220	130



硬件短消息

暑期天热，是呆在家里玩游戏的大好时机。不过，Xbox360大作少少，《最终幻想XIII》虽已推出，但没有中文版。反倒是PS3上，有一大堆特别想玩的游戏，像是《FFXIII》中文版、《战神3》、《神秘海域2》等等。于是一狠心，入了PS3的《FFXIII》中文版，花了290大元。虽然中文翻译实属一般，但那炫丽的画面，还是让人内牛满面啊。下面看看暑假期间有什么有趣的周边推出吧。

文 就爱360

栏目主持：酷洛洛

NDSi套装

品名：Starter Kit for NDSi
种类：套装
出品：Memorex
对应机种：NDSi
官方价格：17.99美元

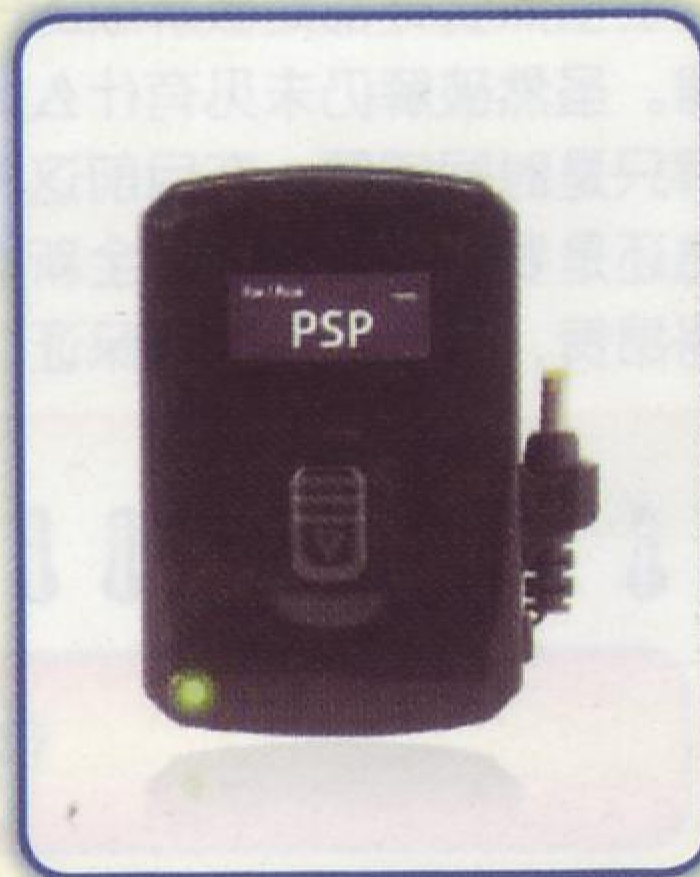
很多套装配件走的是低价路线，所以包装方面多少有点粗陋，有些甚至连包装都没有。但这款产品却不同，采用了印刷精美的包装盒，显得很有档次，作为礼物送人十分合适。套装中包含了耳机、车载充电器、触控笔等小配件，虽然种类少，但都很实用。套装中每个配件的做工都很棒，还算对得起18美元的价格。



PSP 2合1电源

品名：PSP 2-in-1 PSP Charger for AC/Car
种类：电源
出品：Kobian USA
对应机种：PSP
官方价格：19.99美元

对于有车的朋友来说，这款PSP 2合1电源非常实用。旅途中，PSP是解闷的好工具，如果PSP没电了，那也不用着急，将这款电源插入汽车的点烟器中，也可以为PSP充电。产品内置了电流转换功能，除了能用于汽车中，同样可以在家中普通插座上使用。产品还具有电流保护功能，防止因为电流过大，将PSP烧掉。产品的插头使用了折叠式的设计，电源线也可以伸缩，方便携带。



NDSi LL保护套







品名：NDSi LL Silicone Sleeve
种类：保护套
出品：CTA
对应机种：NDSi LL
官方价格：9.99美元

相比于保护包，不少玩家更喜欢用保护套来保护爱机，毕竟更加方便。这款专为NDSi LL设计的保护套质地柔软，为爱机提供了全面的保护，不仅能将主机的正面和背面武装起来，还可以将触控屏两侧的区域也保护起来。产品有白色、黑色以及棕红三种颜色可选，根据自己的喜好购买吧。



《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》贴纸

品名：Monster Hunter Paper
种类：贴纸
出品：Capcom
对应机种：PSP
官方价格：1029日元



众玩家热切企盼的大作《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》确定于8月26日正式发售。新作发售前，先买几款周边热热身吧。这款专为游戏制作的贴纸十分实用，它分为五部分，可以将PSP的整个背面以及正面的左右两侧都保护起来。贴纸上印有游戏中的角色猪猪和艾鲁猫的图案，十分可爱。贴纸的价格并不贵，只要1029日元。给PSP贴上这个再玩本作，一定会更快地沉浸到游戏中去。



GBA SP 15合一配件套装

品名：GBA SP Big Deal Pack 15 In 1 Bundle
种类：套装
出品：DreamGear
对应机种：GBA SP
官方价格：30美元





虽然GBA SP已是落伍机型，但仍有很大的市场。毕竟近千元的NDS不是每个小朋友都买得起的，还是几百元的GBA来得实惠些。既然有用户群，那自然会有配件厂商跟进，这款套装产品就是专为GBA SP设计的。套装中的配件数量达到了15种，种类齐全，除了常用的收纳包、腕带、耳机、卡带收纳盒、电源等配件外，还附带了握把以及增强式按键，用以提升游戏手感。



《初音未来 女歌手计划2nd》记忆棒

品名：初音ミク Memory Stick
种类：存储媒体
出品：Hori
对应机种：PSP
官方价格：3939日元



游戏周边种类多多，什么外壳、保护包还有上面介绍的贴纸等等，让人眼花缭乱，而Hori这次却玩个新鲜的，推出了《初音未来 女歌手计划 2nd》的主题记忆棒。很多人会纳闷，这记忆棒是插到机器里面的，推出主题记忆棒的意义似乎不大。不过，Hori自有高招。这款记忆棒则不仅印上了游戏的LOGO，更在内容上做起了文章，其中存储了游戏的相关主题和图片，用户可以直接在PSP中调用。记忆棒的容量为4GB，但售价却将近4000日元，差不多是同容量记忆棒价格的2倍。如果你是初音的粉丝的话，会不会购买呢？

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE



喜欢你就赶快买！












每个角色都可更换多种不同的表情，Q版表情实在是太可爱了！





这次向大家介绍几款萌手办，首先要介绍的就是那三个已经成为无数人女朋友的粘土手办。三款手办均接受预约，并且根据预约的数量将给予预约者相应的称号，预约3个将拥有A级称号、5个将拥有S级称号、10个将拥有Z级称号。预约券上的最大预约个数为100，如果能一口气买上100个相同的角色那就只能叫有钱人了，不过目前就算在日本也没发现一口气预约100个的人才，看来想达成这一终极目标还是需要很大勇气和财力的！高岭爱花预定8月发售，小早川凛子预定9月发售，姊崎宁宁则预定10月发售，售价均为3500日元。



▲相当真饭？那就先买100个再说！



接下来看到是依旧是《深爱+》里的角色手办，也是在下最喜欢的角色没有之一。这款1/10的PVC手办的预定售价仅为3990日元，价格相对于其他同类型手办来说已经非常低廉了。姊崎宁宁是这个“海滩女王系列”的第一款商品，预定10月发售，另外两人的商品暂时还未公开，喜欢凛子和爱花的朋友只有继续等待了。

◀果然拥有成熟女性魅力的宁宁才能吸引我啊……



接下来要向大家介绍几款动画相关的产品，首先是4月番动画《最后大魔王》和《Angel Beats！》的相关产品。《最后大魔王》中和男主角有着不浅渊源的三位女性角色Q版形象非常可爱，特别是隐身女拿着饭瓢一副陶醉样的表情萌死人了！这套可动式粘土手办三个为一套，仅售2500日元。《Angel Beats！》的相关产品则是动画中人气最高的女主角——天使立华奏，该粘土手办依旧走的呆萌路线，顺带一提，天使的小裤裤是白色的……







◀▲暴力女、隐身女、跟班女，似乎都不对我的胃口啊！舍管大人你在哪里……



◀我更期待天使吃麻婆豆腐的造型。

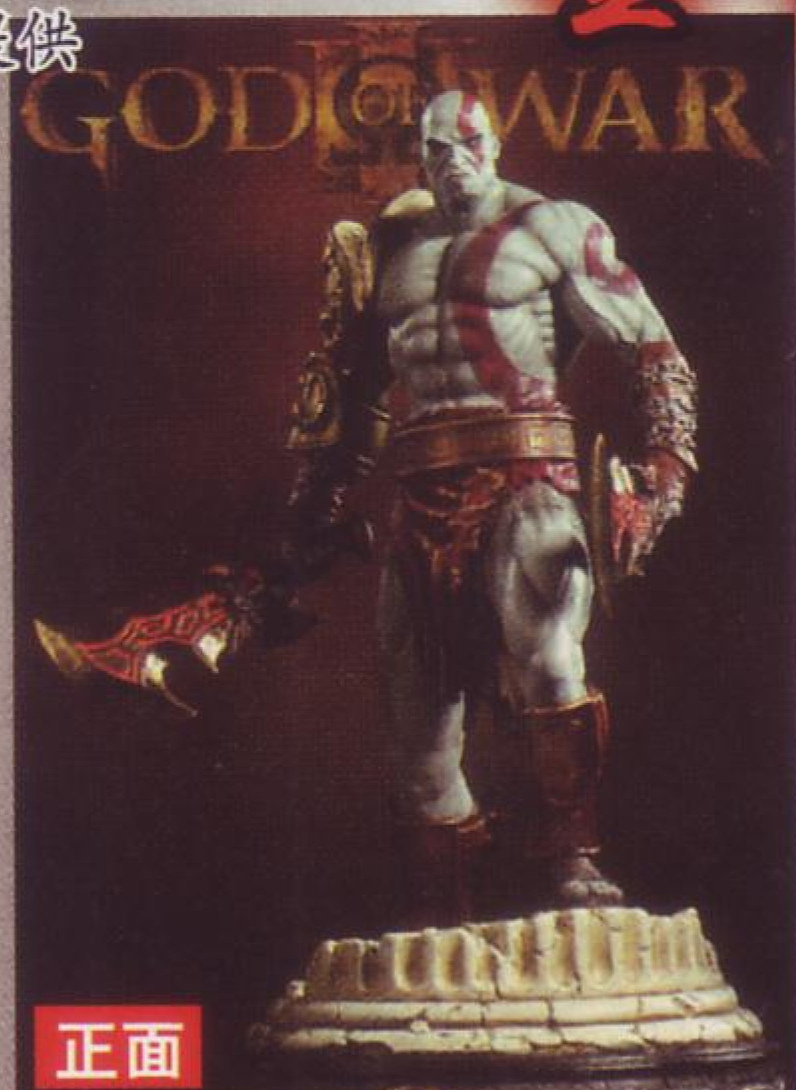
最后要向大家介绍的是《某科学的超电磁炮》里的女主角御坂美琴，该手办的造型取自动画版第13话，在动画里炮姐穿上身的泳装在这里以手办的形式向广大宅民们给出了一个交代。可爱的衣服加上炮姐最喜欢的呱太，这造型就算是想傲娇也傲不起来了吧。这款PVC的价格为6300日元，虽然价格稍微贵了点，但如此可爱的炮姐还是可以领一个回家的，该手办预定11月下旬发售。



▲炮姐，你不能这样卖萌啊，乌冬会受不了的！



最高还原度《战神III》主题 奎爷手办霸气登场











7月中旬，由Sideshow Collectibles工作室制作的这款奎爷手办已开始接受预定，该工作室以精湛的手工艺而闻名，因此本次的奎托斯雕塑称得上是目前为止还原度最高的作品。该手办的造型取材自今年初发售的《战神Ⅲ》，使用的材质是宝丽石（polystone），尺寸为17" H（431.8mm）x 13" W（330.2mm）x 13" L（330.2mm），重量为10磅（4.54kg）。该产品预定于2010年冬季发售。

包括大力神海格力斯的护肩、众神信使赫尔墨斯的战靴等在内，身体的每个部分都是单独手工雕刻并使用不同材料绘制而成。

该手办最吸引人的地方当属战神的标志性武器“混沌之刃”以及《战神Ⅲ》中独有的“冥王哈迪斯的钩爪”，并且两种武器可自由装卸。当然产品越精美，这价格嘛也就会越高，不是几十美元，更不可能是几美元，而是259.99美元！不过如果在官网预定的话，买家可以最多3个月分期付款，即每月支付86.66美元。喜欢《战神的玩家们赶快入手吧！



沉醉于真田幸村华丽的太鼓之下！ 富士急游乐园全新项目《合战战国BASARA》开幕


■万里晴空之下，描绘着家纹的旗帜矗立在公园草坪上。


■与表演同时开张的“战国城下町”。

7月23日，由Capcom与日本富士急游乐园联合推出的《战国BASARA3》宣传游乐设施《合战战国BASARA》正式开园。在当天的开园仪式上，身着甲胄的真田幸村带领着一众人等表演了出阵式与信州上田真田阵太鼓。真田幸村敢敲击太鼓的勇猛身姿，吸引了不少过路游客的注目。



■开幕表演的场地早已准备完毕。



■幕布上写着“信州上田 真田阵太鼓”。



■表演开始后，身着甲胄的真田幸村登场！虽然十分帅气但是实际上非常热……事后据本人说，在表演中曾有两次眼前一片空白。





▶在入场时会随机得到一张绘有角色肖像的卡片，在园内各个读卡器处读取卡片后能获得该角色的武器。以讨伐信长为目标是这个游乐活动的目标。



▶敲击大太鼓的人也非常有魄力！



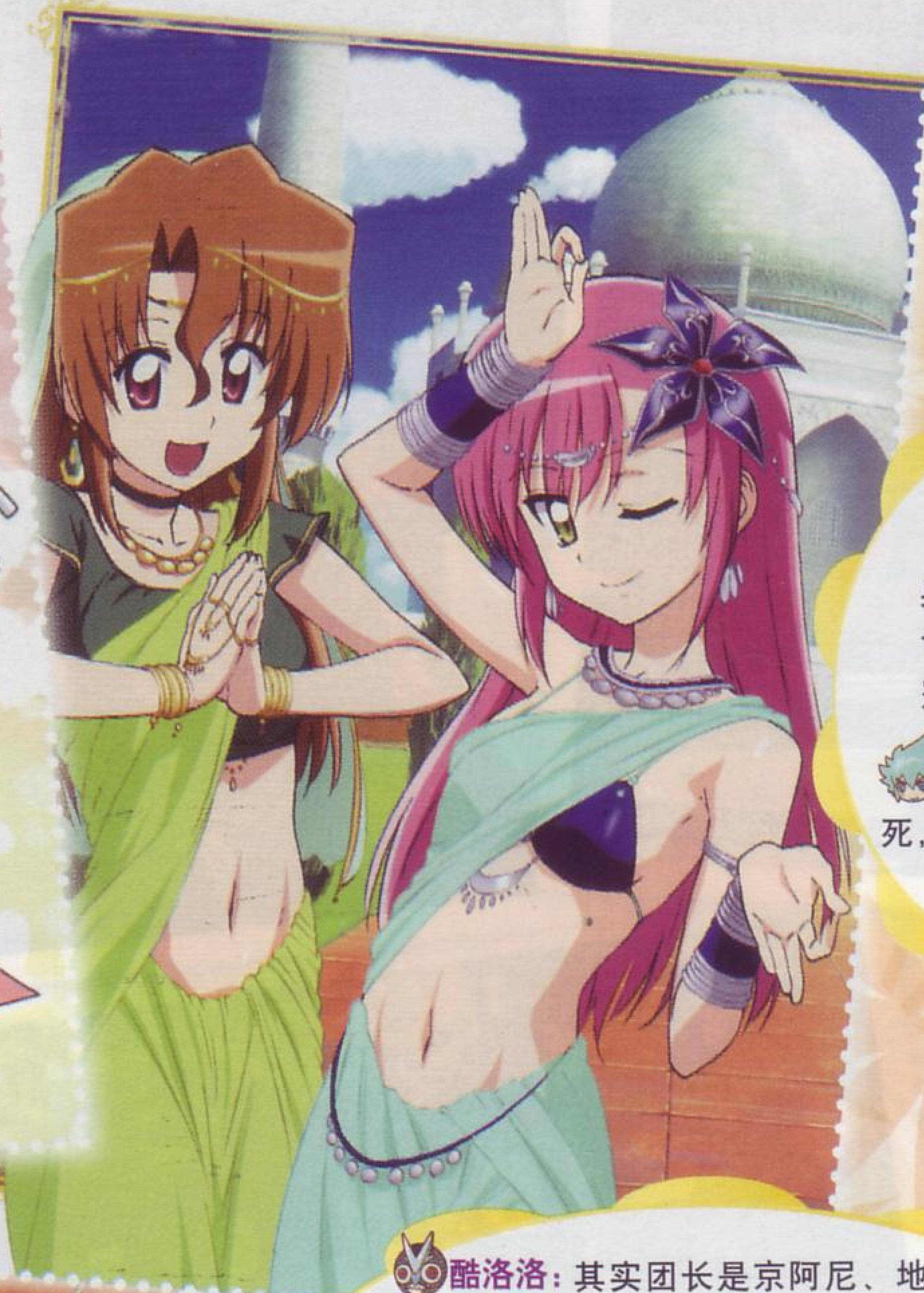
▲另一位“真田幸村”登场，随着太鼓阵开始演奏，他也开始以佩刀敲击太鼓。

游戏美图秀

栏目主持 阿鲁

这次“美图秀”的主题依旧是萌战，把第一次预选赛后八个小组的优胜及优秀选手的美图展现给大家。





阿鲁：会长果然厉害，在死亡之组里轻松夺冠，会长万岁！

白菜：仓鼠去死，支持会长！



酷洛洛：其实团长是京阿尼、地球是我们这些观众。

胧月：凉宫那动作让我想到《WORLD IS MINE》。

阿鲁：其实这幅图的寓意是——God is a girl。








阿鲁：已经堕落到专职搞笑的西泽步人气意外地高啊。


白菜：支持会长，仓鼠去死！


胧月：你换了语序别人就看不出来是同一句话了么？


乌冬：你对仓鼠的怨念到底有多深啊……








乌冬：科学众四天王轻松晋级，大家鼓掌！


阿鲁：预赛第一的居然是能力最强的炮姐和无能力者佐天桑，黑子大人你要加勒个油啊！


胧月：我觉得该整顿一下编辑部内的《日和》猥琐词语风了。







如果爱，请深爱



经过了三辑的连载，《深爱》里的三位女主角都被这位JIDE同学给YY了一遍，相信大家已经做好揍死这家伙的准备了吧！虽然这家伙自称博爱，但是从字里行间里可以很明显地看到他对凛子的爱超越了之前的两人。如今三位女主角都写过了，我看你今后拿什么东西来写！

文 JIDE

栏目主持：阿鲁

笨蛋

“请把这书放到原来的位置去。”

我早已习惯了这种略带命令口吻的话语了——毕竟她比我小，为人处事都让让她吧。她叫小早川凛子，虽然身材娇小偏瘦，但却是个十分精神的“家伙”——这是学校里的同学对她的评价。尽管她长得很可爱，但却时不时透出一股不把别人当回事的气焰，比如说……

“啪！”一本书砸在我的脸上，虽然力量不大，但足以让我停止思绪了。

待我顺势看去，凛子单手插着腰，歪着头看着我。

“你又在发呆了吧？”女孩微微摇着脑袋，“一定又是在想些不正经或是H的事情了吧？”

“我……我哪有啊？”我一幅很无辜的样子。

“哈？还说没有？你一个人站在这不动，还一脸坏笑！”说罢，她哼的一声，将脸别了过去，同时还把眼睛闭了起来，眉头有些皱着，头还微微向上仰，小嘴巴轻轻的撅着。

“这……”我不想和她较真，想换个话题，“对了，小早川，今天放学一起回家好吗？”

“哼，才不要呢！”女孩拒绝得很干脆。

“这样啊……我还想和你说点事呢……”

“不过，你自己要跟过来的话，凛子也管不着哦！”她仍然侧着脸没有正对着我，但我可以发觉，离我较近的那只眼睛稍稍睁开，暗红色的瞳孔正对着我。

她就是这样一个有点“傲慢”的女孩。

让我对她开始改观的是认识她几周后的事了，而那之前我刚到这个学校不久，被老师安排了个凑数的图书管理员，也就是那时候认识了凛子。之后我经常都可以在图书室中见到她，可能因为她那孤傲的性格，她几乎都是一个人来往的。几周之后，就像往常一样她坐在我的对面看着书，此时她的手机突然响了，但她似乎没有听见，在我提醒后才不耐烦地走到一边接了电话。

“所以说了啊，你们三个人去就可以了！”

虽然她试图将自己说话的声音降低，但在这空无一人的图书室中，我依然听得很清楚。凛子挂上电话回到了座椅上，闷闷不乐的样子。

“是家人的电话吗？”我好奇地问着。

“嗯。”她不停用左右手交替托着下巴。

“有什么……”

“你好烦啊！”她打断我的话，立刻走了出去。

“喂！你去哪里啊？”

但她头也不回，快速地消失在我的视野中。

结果，等到图书室关门的时间，凛子都没有回来。由于图书室的钥匙在凛子的手里，我不得不硬着头皮去找她。

虽然说是要去找小早川，但我完全没有头绪。我顺着楼梯向上走，来到了学校的房顶上。这里平常是同学们中午聚餐的地方，并且景色也不错。不过现在已经过了放学时间，这里也就没有什么人了。夕阳映红了整个天空，西边的红日给人一种温馨的感觉。屋顶上空无一人，我却在这有些浪漫的气氛中感到一丝惆怅。

我发现了她，凛子正面对着铁丝网做成的围栏。我静静走过去，却吃惊地发现，一向冷静到酷的她正

在默默流泪。泪水有如银丝一般挂在她光滑的脸颊上，泪滴缓慢地沿着轨迹滑落，等滑到下巴尖的时候才滴落下去，在夕阳的照耀下，就好像闪耀的珍珠一般。

我不知道该如何去面对这样的场合，只在一边静静地看着女孩的簌泣。

“你……有什么事情吗？”小早川发现了我的身影，我能注意到她有些哽咽。

“啊……”我有些语塞，“那……那个图书室的门要上锁。”

“哦……我马上去。”

虽然她迅速与我擦身而过，但我还是能清楚地看到她红红且湿润的眼睛。凛子匆匆跑下楼，我隐约看见她用衣袖擦拭眼泪。

是发生了什么，会让这个一直很强势的女孩伤心落泪？又或是我从一开始就想错了，其实她并不是强势而是故意逞强？

自从那时，我渐渐地开始注意她了，她的一举一动，一颦一笑都映入我的脑海。有次和她闲聊到书中的内容，她说这是一个女主人公和妹妹一起对抗整个世界的故事。看到她越说越兴奋，我就好奇地问她为什么如此投入。

“主人公和凛子很相似呢！”她还用手比划着，“只有自己才是己方。”

“嗯？只有自己？你那样不孤独吗？”

“完全不会，凛子一人VS全世界，不是让人很兴奋么？”她自信满满地回答到。

“如果不感觉孤独的话，还会一个人默默流眼泪么？”

她犹豫了，过了一会才勉强地说道，“凛子……才没有哭呢！”

她低下了头，估计是不想让我看到她此刻的表情吧。“没关系的。”我微笑着说，“如果有什么难过或悲伤的事，不要一个人硬扛，说出来让我们一起面对。”

我看着她，稍作停顿后继续说，“因为，我是凛子一方的。”

“……”女孩有些脸红，小声地说了句：“笨蛋。”

之后得知，她在生母过世后就被其父亲带大，但最近她的父亲要与另一位女性结婚，这让凛子认为自己的母亲被父亲所遗忘而造成了精神上的打击。生性叛逆的她开始逃避现实，但在几周交往的时间里，在我和她的共同努力下终于让她重新对家人敞开了心扉，而她也与我走得更近了些。其实我明白，凛子并不是那种很强势的女孩，她需要有人来理解她、包容她，保护她。

突然，走在我身边的小早川转换了之前的话题，说：

“为什么你一直如此地关心我呢，是因为年长担心综合症吗？”

“关心？我也不太明白……话说什么是‘年长担心综合症’啊？你新想出来的词么？”

凛子半睁着眼睛，用余光盯着我，“所以，结果就是把凛子当妹妹来看了？”

“妹妹？呵呵。”我有点自嘲地笑了笑，“是有点像啊。”

“笨蛋……”她标志性地撅了下嘴，“妹妹什么的最讨厌了……”

“但我却不讨厌哦……”我没有理会她说的话，自言自语地说着，“虽然凛子有时候会耍耍性子，有时候有些让人难以捉摸，但我并不讨厌，我还有些喜欢这样的凛子呢……”

女孩的脸一下红了，有些惊慌地看着我，“你……笨蛋，你在……讲什么啦！”

“有这么一个女孩。”我做着手势，继续说着我早已计划好的话，“第一次见到那女孩的时候就一直看着她了，也奇怪为什么这个女孩的眼中会露出那种寂寞的神情。渐渐地，发现自己被她吸引，想更多地了解她，想更多地帮助她，想更多地照顾她。”

小早川有些惊异，紧紧地盯着我，我整理了下自己的呼吸，继续说下去：

“也许我的能力不能为她改变过去，但我会努力为她改变现在；也许我的能力不能为她保证一个完美的未来，但我可以保证以我的全力为她创造将来；也许我的能力不能让她成为全世界最幸福的人，但我可以发誓……可以发誓用一生的时间去爱她。”

我深深地舒了一口气，感觉好像用掉了全部的体力。体内的血液还在快速地流动，大脑快速地充血让我感到一阵眩晕几乎站不稳，这一可怕的感觉不知已经多少次阻止了我说出那最关键同时又是最简单的一句话：

“我爱你，小早川凛子。”

紧张，让我的声音听上去有些颤抖，“如果可以的话，请你接受我的爱情。”

“……”一段沉默，仿佛能听见彼此心之鼓动。

“笨蛋……”凛子小声说道，“居然说那些让人家害羞的话。你……你要负起责任哦！”



吐槽记事簿



某年某月的某日，《掌机王SP》内部成员自发组织了一次聚餐，以下扯淡主要针对这一事件进行讨论与吐槽。

栏目主持：阿鲁



阿鲁
话说大家这次吃完烤鱼后有没有出现拉肚子的情况啊？

Juxi
应该不会有这种情况。

酷洛洛
还好今天没拉肚子。

咕噜
还好，这次聚餐不是很辣。

乌冬
昨天没点很辣的菜，拉肚子是没，不过又是打了一晚折耳根味道的嗝。

咕噜
你才吃了一片叶子，就这么严重？

乌冬
那东西的味道实在太重了。

阿鲁
以后我们每次去都点一次折耳根再吃几次你就不会有反应了。

伊娃
我没感觉到有辣味的说……没有拉肚子，反倒是饭店里出现的那只老鼠让我昨夜做噩梦了。

澄香
看来也只有我抵抗力差点。

阿鲁
澄香，快加入我们的聚餐队伍吧，大家表示不会拉肚子。（之前澄香表示之前吃过几次烤鱼，每次吃完后都拉肚子。）

伊娃
再点折耳根的话，下次我就不参加了！

乌冬
看来不少人对折耳根都有意见。

Juxi
不爱吃的不要吃就行啦。

咕噜
下次我们吃火锅，没这玩意吃。

白菜
昨晚最辣的菜应该是最先上的口水鸡吧。

伊娃
白菜果然不是吃辣的人。

阿鲁
白菜你居然被伊娃鄙视了……身为你老乡的我情何以堪啊！

紫血漪
昨天朋友请客吃：卤水双拼、清蒸鲈鱼、炒花甲、蒜蓉菜心，清清淡淡，安逸。

马修
紫血漪喜欢清淡的啊？

紫血漪
广东人都是清淡系的。

澄香
我见过很能吃辣的广东人。

马修
你说的是乌冬吧？

阿鲁
其实酷洛洛吃辣也很厉害。

紫血漪
我能吃辣，只是没爱，在广东这地方吃辣上火。

伊娃
是的是的！我口中一年到头都有一条火龙长驻！

阿鲁
清淡的东西太不给力了，还是重口味比较好！

咕噜
难怪你三高了……

阿鲁
我哪有三高……明明就只有高血脂而已，骨瘦如柴的乌冬都还有高血脂呢！

Juxi
还是少吃辣，对身体比较好。

澄香
广东这边去火的水果也多。

阿鲁
我记得胧月之前说过有家云南餐馆貌似不错的样子，有昆虫吃！

马修
是么？什么虫？

阿鲁
什么蝗虫啊，竹节虫啊之类的。

咕噜
太恶了，要吃这玩意，坚决不去！

白菜
坚决不去！

马修
蚕蛹你也不吃啊，咕噜？

咕噜
从来就没吃过，看着就恶心，还吃？

伊娃
坚决不去+1

澄香
蚕感觉和某种生物很像，只是个大点。

阿鲁
是蚕蛹，不是蚕……

苍穹
你们太重口了。

白菜
看着就提不起食欲，更不要说吃了，卖相也很重要的！

马修
蚕也不错，就是没蚕蛹那么胖。

咕噜
难道，马修也好这口？

马修
炒茧蛹是正宗的东北菜啊！

阿鲁
马修是重口味，你们难道不知道么？

马修
前几天和朋友点菜，一盘炒蚕蛹花了30元。

阿鲁
我可是从小吃蚕蛹长大的。

马修
阿鲁……你那待遇太好了吧！

阿鲁
其实我小时候也是因为家境贫寒才吃蚕蛹的，因为我妈当时在丝纺厂工作，蚕蛹免费吃！

乌冬
小时候吃过蜂蛹。

伊娃
我最怕的就是软体，比如蚯蚓、蛆、老鼠的尾巴等。

阿鲁
老鼠的尾巴……伊娃你敢不敢不卖萌。

澄香
我也是，小时候被鲇鱼吓哭过，长胡须的那种鱼。

伊娃
说实话，我到现在还无法完全理解萌的意境，怎么个卖法？

紫血漪
广东人吃的东西才叫变态……天上的、海里的、虫子、果子狸什么的，能塞进嘴里的都吃。



阿鲁
非典不就是吃果子狸吃出来的么。
马修
我倒是在桂林见过夜市卖烤田鼠的，没敢吃……
酷洛洛
你面前就是一个广州人。我觉得这个要看个人，不一定什么都会吃。
阿鲁
说说你们吃过最变态的东西吧，或者是吃过之后再也不想吃第二次的东西，折耳根不算！
伊娃
我很挑嘴的，只会安分地吃些家常菜。
乌冬
猪脑。
白菜
苦瓜。
紫血漪
一种滑滑的青菜，叫不上名字。
酷洛洛
你是说灕菜吧？
紫血漪
对，灕菜！
阿鲁
灕菜是什么？没听过哎！
酷洛洛
也叫皇宫菜，口感跟吞痰差不多，小时候我妈常叫我吃，说什么有营养……
紫血漪
这个有够恶心吧。
阿鲁
貌似有点意思，有机会我得去尝试一下。
马修
有次在潮汕人的店买份白切鸡还是什么鸡，肚子里带蛋的，一个个大大小小黄色的圆球，现在想起来都……
阿鲁
说起蛋，我还曾尝试过吃生鸡蛋，不过吃了点蛋清我就可耻地放弃了
乌冬
吃日本的素喜烧还要点生鸡蛋呢。
酷洛洛
吃生鸡蛋是纯爷们的表现。
伊娃
这个大学的时候，宿舍女生曾疯狂地每人每天吞一只生鸡蛋过……
马修
生鸡蛋没吃过，毛蛋倒吃过。
紫血漪
毛蛋你都敢吃……
马修
那时候好奇么，专门还挑带毛的吃，味道确实不错。

紫血漪
我看到图我就已经不行了……
马修
眼睛一闭，你会多品尝到很多美味的。
阿鲁
马修的重口味已经到达一种境界了……
澄香
真勇敢，这么恶心的都吃了。
乌冬
我也觉得很恶心，不过胧月整天说很好吃……
咕噜
你们这些怪物呀！
Juxi
现在的人什么东西都拿来吃……
澄香
我庆幸自己不太轻易尝试看上去就不妙的食物。
紫血漪
话说，有没有人喝过一种叫白花蛇草水的东西，听说喝了可以重生……每次去超市都想去找来试试。
马修
重生？
酷洛洛
是生虫吧……
澄香
我至今印象最深刻的就是上学的时候在食堂吃的荤菜，所谓的荤菜就是看起来白惨惨的一堆菜叶子里藏了几块白惨惨的看上去很恶心的大肥肉。上面一定还带几根猪毛……
伊娃
澄香你形容得太仔细了点，抓狂了！
阿鲁
伊娃，我看你昨天吃东坡肘子的时候没抓狂啊！
伊娃
我最怕菜里面吃到毛，尤其是卷卷的毛。
阿鲁
我从小就很向往大口吃肉，大口喝酒那种绿林好汉的生活方式。
马修
你昨天也没大口喝酒啊。
阿鲁
都说了是向往嘛，肉是那种半熟的牛肉，酒是那种劣质烧刀子，边嚼肉边灌酒，那感觉多棒！
伊娃
九成熟的牛排都让你吃得恶心，你还半熟？
阿鲁
我之前吃的九成熟牛排绝对是操作失误，没见过九成熟的牛排还带血！
咕噜
干脆吃生的好了，生的不就更原汁原味了吗？你们就应该过一过原始人的生活，啥东西都吃一吃！
乌冬
现在的饭店啥都有得吃，和原始社会也差不多，只是看顾客喜不喜欢而已。

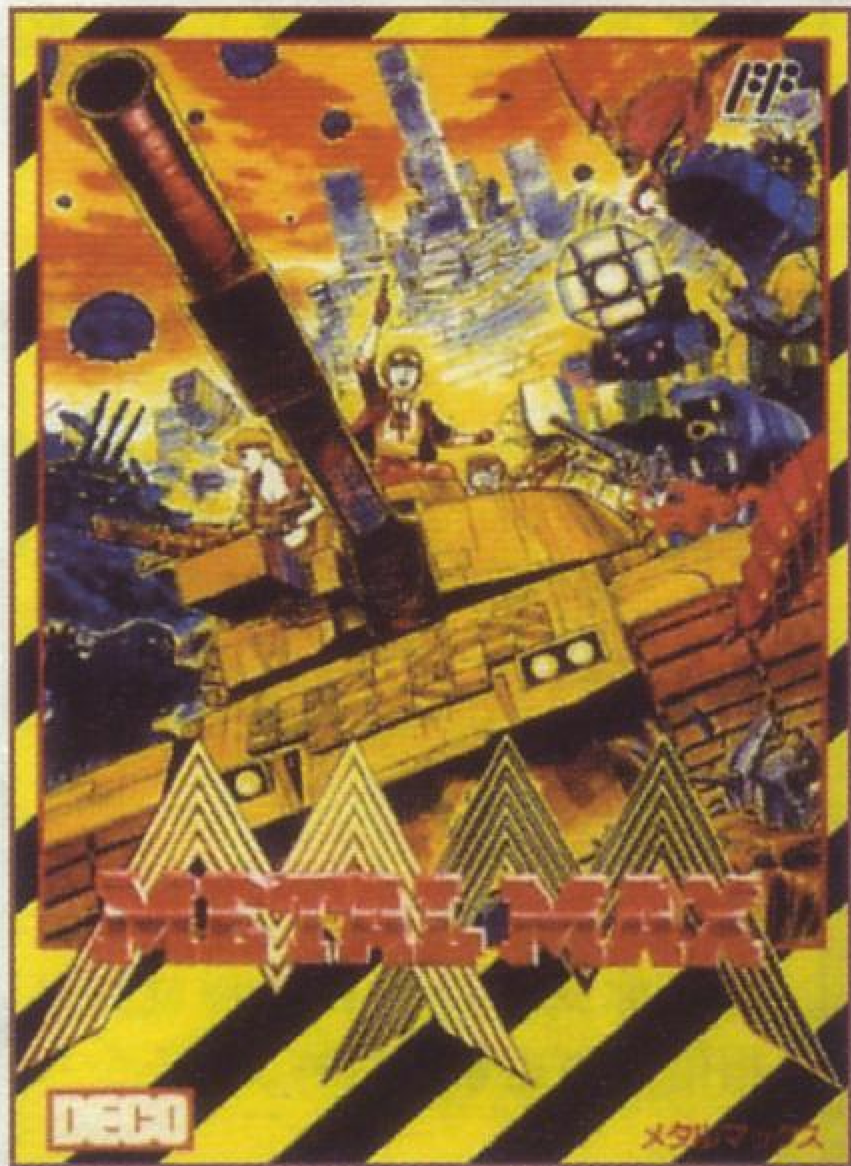
阿鲁
探索频道里不就有个纯爷们什么东西都吃么，各种昆虫、生肉、沼泽地里的水、大象粪便里的水、什么都敢吃……
马修
那家伙比咱们这群人加一起吃的还重口。
阿鲁
其实吧，很多东西都是心理作用。蚕蛹这东西我妈都敢吃的，并不是什么恶心的食材嘛。
马修
本来就是，在东北你找个很萌的萝莉，蚕蛹照吃不误。
阿鲁
东北很难找到很萌的萝莉吧……
马修
萌的多了去了……
紫血漪
一说话就不萌了……
伊娃
这次吐槽之后，你们当中有几个人我是不会再靠近了，相信读者也是……
阿鲁
我记得以前每天中午看的每周质量报告，那些黑心食物才恐怖。
伊娃
之前知道了臭豆腐是拿大便熏臭的，我就再也没吃过了。
乌冬
上次还看你在公司楼下买臭豆腐来着……
伊娃
是那之后才知道的，之前我可喜欢可喜欢吃臭豆腐了！
阿鲁
伊娃，你又卖萌了！
伊娃
请大家指教，如何不是卖萌……我不想这样，我发誓！
阿鲁
卖萌是一种天生的素质，改不掉的。
乌冬
不，你就保持现在这样就好了，相信读者也希望这样。
胧月
伊娃一向口是心非的。
阿鲁
我原本还把伊娃定义为天然，搞了半天原来是只小傲娇啊！
伊娃
天然？你是说我长相么
阿鲁
我说的天然是性格，不是长相，你误解了……
伊娃
我不就点过几颗痣么，就不天然了？
众编
……

战车浪漫

栏目主持：苍穹

FC平台上的《Metal Max》是一款对中国玩家影响深远的游戏，当时国内的汉化版有《重装机兵》和《机甲战士》这两种译名，由于前者的普及率要高得多，久而久之也就成了约定俗成的名称。自第二作发售以来，“《重装机兵》系列”已历经了17载，也几经浮沉。现如今，宫刚宽、山本贵嗣、门仓聪这初代的“铁三角”组合终于为广大玩家带来了系列的正统续作，怎能不令人感慨万千。小编也值此机会开设专栏“战车浪漫”，与新老玩家一起回顾和品位本系列的点点滴滴。

初代游戏中那令人难以忘怀的种种



《重装机兵》初代于1991年5月24日发售，当时在FC平台最为热门的RPG莫过于《FF》和《DQ》，游戏的制作人宫刚宽也曾参与过《DQ》1～3代的制作。然而他却以“讨伐恶龙已经玩腻了”为广告语，为玩家献上了一款风格独特的优秀作品。

游戏以距今不远的近未来为背景，由于突如其来的“大破坏”，都市文明几近荒废，地球环境也受到沙漠化的影响，再加上变异生物和暴走的机械兵器，人类的生存岌岌可危。就是在这种时代背景下，出现了一种名为“怪物猎人”的职业，他们以击退各种悬赏怪物为生。没有魔法，也不具备超能力，他们依靠的只有自己强健的身体和精心改造的战车——因此游戏也被称为“战车与人类的RPG”。当时的大多数RPG都被约束在“拿着A道具去B点触发剧情，为了通过C处而先行前往D点打BOSS”这样一种机械化的模式下，而《重装机兵》却以“高自由度”展现给了玩家一个风格迥异的RPG。游戏开始后选择“退隐”，就能立刻迎来Ending的设定让人印象深刻。各地的悬赏怪物也并非挡在必经路途上的BOSS，大部分都只是在固定地点出没，任玩家挑选时机前去挑战。在熟练掌握了系统和流程后，玩家经常会选择一路逃跑避战，直到收齐同伴、拿到强力战车后再回头将悬赏怪物一一击败的爽快打法。游戏除了主角(默认名字是“猎人”)，还有修理工和女战士这两名同伴，职业的差别让三人的特点异常鲜明：猎人容易提升驾驶等级，这也让他在驾驭战车时得心应手；修理工能够使用各种维修工具，战车破损严重时也可以靠他来及时修复；女战士的拿手好戏就是运用各种武器装备作战，高HP和攻击力让她活跃在白兵战中。

这些背景和系统方面的设定在后续的作品中也都一一沿用下来。本身的优秀素质加上汉化版的出现，让这款作品很快就红遍了祖国大江南北，游戏中不少话题至今仍为玩家所津津乐道。



勇士之恋

游戏中可控制的三名角色并没有太多的相关剧情，玩家仅仅能简略地了解到他们的身世背景。而剧本真正着力描写的，是一位被誉为“最强猎人”的男子——红狼。驾驶着如鲜血染红的赤色战车，一向独来独往的他干掉过无数强力的怪物，甚至连猎人见到也为之胆寒……游戏的一开始，玩家就能从NPC口中的传闻得知红狼的强大。当主角面对守护战车的战狗几近丧命之时，伴随着履带的轰鸣，赤色的战车驶来，仅仅用两炮就解决了敌人。在玩家亲眼见证了红狼的实力后，这位猎人界最强男子的背影也成为了主角追赶的目标。然而当玩家一路战斗，渐渐与红狼拉近实力上的差距时，红发的男子却倒在了鲜红的血泊中。万恶的戈麦斯利用奸计把红狼骗下了战车，再强的战士也无法凭血肉之躯与战车匹敌。虽然恶人随后便倒在了玩家猛烈的炮火之下，但红发战士的生命却已无法挽回。“尼娜”，这就是让红狼魂牵梦绕的女子的名字，被关押在帕鲁洞穴中的她也依然时刻等待着红狼的到来。然而从赤色战车上走



下的，却是继承了红狼遗志的主角，得知真相的尼娜也选择了追随红狼而去。相爱之人生不能相守，惟愿他们在天国能够重聚。



特色怪物

悬赏怪物可以说是游戏的一大特色，猎人办公室、酒吧等处都张贴着通缉令，其上绘制着形态各异的怪物，成功讨伐它们后盖上的红色印章“济”（意为“完成”）让玩家极具成就感。游戏中共计11个悬赏怪物：开着救护车的肌肉男马歇尔、躲在冰窖之中的大象、在无尽黄沙上留下履带印迹的沙漠之舟……其中行踪诡秘的“神秘人”，以其极低的出现几率和超高的逃跑率成为了玩家们的怨念，再加上其猥琐的眼神真是让人狠得牙痒痒。杂兵中虽然也不乏换个颜色就登场的现象（当时RPG游戏的通病），但它们在战斗中一些稀奇古怪的举动还是能让玩家们铭记于心。“铁甲炮一动不动”、“铁甲炮慢慢地离去了”相信是每一个经历过本作的玩家都不会忘记的句子。如果要评选RPG中最受欢迎的杂兵角色，这位行动迟缓、鲜有出手但却会送上丰富经验值的大家伙绝对榜上有名。





经典道具

游戏中道具的种类异常丰富，除了RPG中标准的补血、开门道具外，还不乏一些充满恶搞元素的玩意儿（如男、女内衣，鸟粪）。烟幕弹、雷达和军号更是被国内玩家誉为《重装机兵》初代中的“夺命三宝”。烟幕弹作为特殊弹之一，拥有降低敌方命中率和防御力的效果，性价比极高，配合着钢弹使用，在BOSS战中的效果更是出类拔萃。雷达可以提升我方的命中率，不过由于只能靠杂兵掉落，取得方法上繁琐了一些。军号的效果更是如同BUG，实际上也的确是BUG。日文原版的军号（しんぐんラッパ）吹奏后的实际效果为提升我方速度，而中文版估计在汉化的过程中影响到了内存地址，让军号的效果变为了大幅降低敌方命中率、防御力，成为了金手指级别的道具，也让游戏的乐趣降低了不少。不少效果过于强力的道具在SFC复刻版的《重装机兵 回归》中已被删去，这款经典的重制版会在以后的栏目中为大家慢慢道来。



经典主题乐园



前一段时间兴起了古典名著的翻拍热潮，继雷人的新版《三国》播映之后，新版《红楼》也已浮出水面，其受到的评价仍是褒贬不一。新版的《西游》、《水浒》相信很快也会拍摄完毕，具体素质只有看过后才能见分晓。说起来《封神演义》也是一部不断被重拍的作品，但还是90版的影响最为深远，不知道它会不会又被某位名导看中，继而提上翻拍的日程呢？

好游戏永远不过时

栏目主持：苍穹

本辑主题



封神榜

《封神演义》俗称《封神榜》，是一部家喻户晓的文学作品。小说以武王伐纣、灭商兴周的故事为主线，包含着丰富的神话色彩，其刻画的充满魔幻韵味的人物形象如哪吒、杨戬、姜子牙、雷震子等更是深入人心。游戏界也不乏以《封神榜》改编的作品，《无双大蛇》中就有太公望、妲己、女娲等知名角色登场。下面就让我们看看有哪些经典的“封神”游戏值得我们一再回味吧，其中有两款优秀的作品还是出自国人之手哦！

◀根据日本漫画家藤崎龙的同名作品改编的动画《仙界传・封神演义》，由米仓千寻演唱的OP和ED非常好听。

封神榜 伏魔三太子

原机种	FC
模拟器	NesterDs/NesterJ
适用机种	NDS/PSP

类型：RPG
年份：1995

本游戏是由台湾全葳资讯(C&E)制作的，国人熟悉的“封神榜”故事加上完全中文的剧情，让玩家们倍感亲切。正如副标题所述，游戏的主角是哪吒三太子，剧情从他大闹龙宫开始，冒险途中与小龙女、杨戬、姜太公等人结识，最终攻入朝歌击败殷纣王，还天下一个太平。虽然取材于《封神演义》，但游戏中的原创剧情部分也很出彩，地府中勇闯十殿的桥段就让笔者印象深刻，而原著中的不少神仙、妖精也在游戏中一一亮相。

作为一款RPG，本作在系统方面的设定中规中矩，一般同类游戏中的“魔法”在这里替换成了“法术”，配合着诸多名称奇特的道具，如定风珠、九龙罩等，别有一番韵味。人物的武器分为左右手在那个时代还算有新意，不过哪吒不能双火焰枪一直是玩家们的怨念。本作存在着几个秘技，但使用后会让游戏的乐趣大减，玩家们切记慎用！

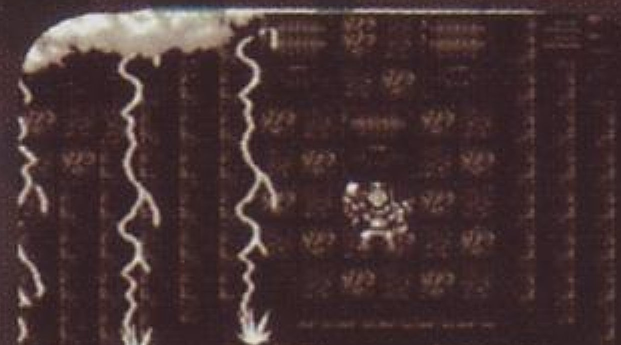


▲一开始就可以利用“穿墙”漂洋过海、直取纣王，不过“直接获胜”的秘技大大降低了游戏的乐趣。











封神英杰传

类型：S・RPG
年份：1996

原机种	MD
模拟器	PicodriveDs/PicoDrive
适用机种	NDS/PSP

本作同样由台湾的游戏公司制作，川普科技在MD平台上有着不少作品，包括《三国》、《水浒》、《西游》等题材都有涉及，这款全中文的战棋类“封神”素质也非常出色！本作以原创角色林云为主角，他本是女娲身边的童子，被打落凡间后机缘巧合地卷入了一场是非之争，并被关入大牢。随着剧情的展开，姬发、黄飞虎、雷震子等人也纷纷加入，林云自然而然地加入了这场除纣安民的战争。



▲第一关隐藏的极品道具“舍利子”，当时在这里狠刷一阵的玩家相信不在少数。

本作是传统的战棋类游戏，战斗时并没有特写画面，剧情触发、攻防互换都是直接在地图上显现的，这让游戏的进程非常流畅。随着等级的提升角色会习得各自独有的法术，在大地图上直接施放时表现力也颇为震撼。游戏中还暗藏了不少道具，值得细细探究。当年的卡带存在一些BUG，让不少玩家苦于频繁死机而选择了放弃，现在利用模拟器可以完美回顾本作，有兴趣的玩家不要错过了！

封神演义 爱藏版

原机种	PS
模拟器	—
适用机种	PSP

类型：S・RPG
年份：1999

喜欢制作历史题材游戏的光荣公司也没有忘记《封神演义》，这款PS平台上的同名战棋类游戏在国内具有极高的人气。本作的人设十分精美，剧本也基本按照原著编写，经典的场景“十绝阵”在游戏中得到了很好地重现。作为S・RPG，游戏引入了类似《皇家骑士团》、《前线任务》中的地形落差系统，占据高地能对敌人实施有效的打击，利用法术也能让一座座小山拔地而起。游戏的另一个关键词是“宝贝”，通过各路仙人强化自己的宝贝以及名目繁多的法术让本作的氛围与原著十分贴近，隐藏道具、同伴等要素也值得玩家细细品味。



▲由于本作的地形落差十分关键，“造山填海”也就成为了游戏的一大乐趣。

这里所谓的“爱藏版”其实就是后来推出的加强版，追加了难易度选择、配音、原画资料等新要素。另外本作已经有完美汉化版，感兴趣的玩家切勿错过！

魔法封神

原机种	GBA
模拟器	gpSP
适用机种	PSP

类型：RPG
年份：2002

同样出自光荣公司的本作是一款传统的RPG，甚至连战斗都是标准的“DQ式”。虽然挂着“封神”的名号，但本作的剧情与原著并无太大关联，主角是一名在仙人学校“玉柱洞”修行的学生。虽然玩家仍要与觊觎人间的妖魔展开战斗，但游戏的整体风格清新明快，世界观也并不晦涩。


▲收集素材、炼成宝贝是游戏中最有趣的一环，炼成时还要把握好言灵的长度。

系统方面的核心仍然是“宝贝”，但本作更强调的是宝贝的炼成。玩家需要在迷宫中收集各种素材，按照宝贝书上的指示进行炼成。游戏中还有不少语音，这不仅仅让战斗时的热血感倍增，它更与炼成的成败紧紧挂钩。玩家需要掌握“言灵”语音的长度，在炼成时默念一遍并准确按下按键，宝贝才能成功炼出，这也让游戏相当具有代入感。本作还可以与GC版的《战斗封神》联动，以此来玩到原创的剧情内容。







栏目主持：白菜

文 鞋饿地主RP

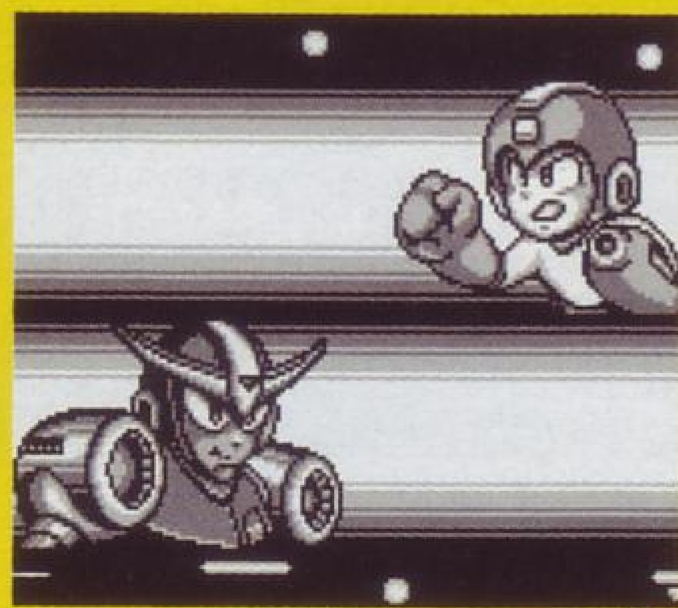
洛克人世界

大家好，本辑的《洛克人世界》将为大家讲述Rockman、Light博士与Wily博士之间的小故事五则——《洛克人世界4》、《洛克人世界5》、《洛克人8》、《洛克人9》与《洛克人10》。

本次给大家介绍的《洛克人世界》和元祖《洛克人》虽然分属不同的系列，但是其系统和剧情上却并无明显区别，更不像《X》、《Z》、《DASH》、《EXE》乃至《流星洛克人》那样具有完全独立的世界观。这两个系列的剧情已经像马里奥那样形成了固定的模式，固定得让人脱力……

《洛克人世界4》

"《洛克人世界》系列"里首次有了剧情对话的一作，然而依然是老套的打败Wily博士守护世界和平的故事。GB平台上独创的BOSS：洛克人杀手——Ballade于本作初次登场。当Rockman冲入Wily的战舰KO了Wily之后，猥琐的Wily再次逃脱。此时Rockman杯具地发现自己被困在Wily的飞船里，生死一线之间，Ballade出现了。他表示自己被Rockman感化，装酷的同时他启动了自爆装置，为Rockman炸出了一个出口。



《洛克人世界5》

从天而降的谜之机器人Earth，突如其来地出现在了Rock和Roll的面前。Rockman的洛克炮对其完全无效，而Earth一记激光轻松打倒了Rockman。几个小时后，世界各地都遭受了来自宇宙的战斗型机器人的袭击。Rockman醒来后发现自己被送回到了Light博士的研究所，而Light博士为Rockman准备了新武器——洛克飞拳。Light博士告诉他：以Earth为首，自称空间支配者的那些外星机器人全部是由未知的外星材料制造成的，因此Rockman以前的武器对他们完全没有效果，而这一新武器是逆转当前的处境关键。

Rockman全灭了8名空间支配者和Earth丢给他的经典泥人BOSS后，他再一次遇到了久违的Earth。凭借着新武器和主角光环，Rockman轻松打败了Earth。正当Rockman以为消灭了所有空间支配者的时候，一颗奇怪的行星朝地球慢吞吞地靠了过来。惑星上的骷髅标志欲拒还羞地暴露出了这事儿幕后的操控者仍然是Wily。

Rockman乘坐Light博士开发的小型飞船杀入了行星。在行星的最深处，Wily向Rockman展示了他最完美的作品——Sunstar。可是Sunstar却直接一炮轰下了Wily的飞船。对Wily博士而言，人世间最伤心的事儿莫过于此了吧。打败了Sunstar，正准备逃出惑星的Rockman身后突然袭来一发激光。险险避开的Rockman回头发现，不死的小强Wily晃晃悠悠地开着被自己完美的杰作轰了一炮的破飞船又飘了出来。然而此等破飞船怎么可能打得赢虐待了Sunstar的Rockman呢，看来Wily只是被悲愤冲昏了头脑，来一发过过瘾罢了。于是跪地求饶的经典场面再度重现，趁Rockman大意之际再度逃跑的情节也很让人脱力。作为GB平台上最后的作品，可爱的Wily博士依然逍遥法外。有时候吧，我甚至会怀疑，Rockman和Wily之间是怀着某种特殊的情愫的（大误）……

《洛克人8》

PS时代的元祖洛克人各方面都有了大进化，游戏画面表现自不用说，系列中首次加入OP动画和过场动画乃至剧情语音，Rockman也首次有了游泳这一动作。

游戏从宇宙里两个机器人的战斗开始，战斗中双方都耗尽能量漂流在宇宙空间，最终坠落到地球上。Light博士派遣Rockman去调查情况，但是Wily博士也注意到并抢先一步下了手。于是Wily带走了两个机器人之一的“暗能量”，而Rockman带回的是其对手“达奥”。Wily博士将“暗能量”植入到各个机器人的体内，使机器人大暴走。毫无悬念地，Rockman逐个回收了在暴走机器人身上的“暗能量”，并带回Light博士处进行研究。这时，治疗好的“达奥”苏醒了，仇人相见分外眼红，“达奥”摧毁了“暗能量”。

Rockman再度打败了Wily，于是Wily再度假装磕头求饶，并趁机将最后的“暗能量”植入到Rockman体内。“达奥”将昏倒在地的Rockman救离Wily基地，用意念配合Rockman的回忆和意志力将Rockman体内的“暗能量”缓缓逼出体外并摧毁（原来主角光环还具有排毒养颜效果）。事件解决后，“达奥”返回宇宙，一切一如既往。

《洛克人9》

本作的特点是专为怀旧而做成FC级复古画面。OP和过场动画全部取消，Rockman也怀旧成了上古时代的能力，滑铲蓄力游泳这厮全忘记怎么用了。



与此相反，本作的Wily博士终于学聪明了，他控制了Light博士制造的机器人，使得那些机器人发生暴动，于此同时他在电视新闻把暴动嫁祸给Light博士，一脸正义地向世界募捐，来阻止Light博士的阴谋。

Rock打败了暴动的机器人们后，从它们身上得到的记忆芯片里得知它们受了Wily博士的蛊惑。Wily花言巧语地欺骗它们，威胁说如果它们不接受他的维修就将会被时代淘汰。然后假借维修的名义对这些机器人进行了改造。

正看着过瘾呢，Wily博士突然驾飞碟闯入实验室，把记忆芯片抢走了。于是Rock又要例行公事。再次粉碎了Wily的野心后，Wily一如既往叩头求饶。Rock历数他以前数次的求饶历史，声称这次绝不放过他。但逃跑技术宇宙一流的Wily博士再次要起了诡计，他声称他绑架了Light博士，要求Rock束手就擒。善良的Rock毫无悬念地中计了，最后Blues出现并解救了Rock。

《洛克人10》

全球范围内暴发了空前规模的机器人流感，因感染病毒而造成暴走的机器人四处肆虐破坏。Roll也因感染流感病倒，而Rock和Blues拥有主角光环加护幸免于难。正在Rock和Light博士商量对策的时候，突然远远传来了求救的声音。Rock出门接住了一架即将坠毁的飞碟，不料飞碟里钻出来的人竟然是Wily。Wily声称他被暴走的机器人袭击，并告诉Rock他已经开发出了治疗流感的疫苗，但是工厂已经沦陷到了暴走机器人手中，于是夺回工厂的任务自然地就落在了Rock和Blues身上。

机器夺回之后，Wily马上就显露出了他的真正意图——万年不变的征服世界，只不过这次他使用的是垄断药物的方法，让希望得到药物的机器人们臣服于他。阻止Wily的任务又一次落在了Rock身上。但由于有药物的存在，Rock的主角光环立刻失效，他二话不说倒下了。在接受了Roll手头仅有的药物之后他又重新站了起来，和Blues一起踏上了剿灭Wily的征途。

在前往Wily城堡的路上Blues也倒下了。毕竟只是半个主角，光环的能量有点不足也没办法。尽管如此，



他的病情依然很轻，经过Rock对他的几句鼓励，相当于给他增加戏份把光环分他一点，他就又生龙活虎了。

两人合作轻松打败了Wily，可Wily总是有办法逃走的。但见他的脸一下子变成了红色，出现了感染病毒的症状，原来他留下的只是个机器人替身而已。总而言之Rockman和Blues终归还是夺回了疫苗。再一次拯救了地球的危机。

本期介绍的洛克人都属于老游戏或怀旧作品。玩过老游戏的玩家一定都留下了许多温馨的回忆吧。如果只就怀旧这点而言的话，Capcom已经完美地达到了它的目的。只是，一昧的怀旧最后终究只会变成炒冷饭。当然，我们可以欣喜地看到“《洛克人》系列”在《X》、《Z》、《EXE》和《流星》等系列中都有了长足的发展，产生了各自的特色乃至固定的玩家群。但是，在回望过去的同时，我们更加期待着洛克人这一大家族能够遍地开花，拥有一个更加创新、丰富、好玩的明天。

iPhone进行时



7月30日，iPhone 4的港行官网订购并没有进行得十分顺利，从零点便开始等待，直到中午都没有任何订购的信息发布，之后历经波折终于可以操作时，却又冒出一句“目前无法订购白色的款式”，好吧，那就黑色吧，什么？信用卡余额不足？明明存够了钱，别这会出故障啊！幸好最后还算比较早地成功订购了，希望官方能尽早出货啦！

情报速递

今后iPhone上的越狱破解行为将合法化

iPhone/Touch/iPad一直持续热销，尽管越狱行为一直没有获得过官方的认可和鼓励，但还是有许多用户都对自己的设备进行了越狱。7月底，据联合报报道，美国国会版权办公室为苹果用户的越狱行为发布了一则合法政策，并规定苹果不能对已越狱的设备收取维修费。随后苹果也对此事做出了正式的回应——对越狱过的设备依然不保修，苹果称：“我们的目标一直都是确保我们的顾客都能在iPhone获得很好的体验，而我们都知道，越狱会令体验大打折扣。正如我们之前所说的，大部分的用户没有越狱，那是因为这违反了保修条例，而且还会让iPhone变得不稳定，安全性能也会变差。”实际上苹果是采用了另一种方式来拒绝维修，理由就是越狱用户违反了他们的保修条款，而且这种做法并没有违背国会版权办公室所颁布的法规。

香港推行iPhone 4免费手机套计划

之前乔布斯在美国针对iPhone 4的信号门事件召开新闻发布会，称将为所有iPhone 4用户提供免费的Bumper和Case手机套，该计划在香港也同样适用。7月30日，iPhone 4在香港正式开卖后，相关的计划网页亦已启动。如果用户在2010年9月30日前购买iPhone 4，苹果将免费为用户提供一个iPhone 4 Bumper或是由协力厂商制造的iPhone 4 Case。首先用户需要从苹果商店中下载iPhone 4 Case Program（免费）的应用程序；然后在iPhone 4上启动该程序，使用自己的iTunes Store账户或Apple ID登入；最后选择自己喜欢的Bumper或Case即可。需要注意的是，用户必须要在购得iPhone 4的30日之内完成登记手续。另外，网站上也写明若不满意iPhone 4，可以选择在30日内全数退款。





Game 游戏 斯巴达英雄II

Hero of Sparta II

■Gameloft■ACT■327MB■6.99美元

被称为手机上的《战神》的本作，画面相比前作有了很大的改进，光影的效果十分炫目，而且游戏支持iPhone 4的Retina屏幕的显示效果，因此在iPhone 4上体验的话视觉效果会更棒。系统方面新增了许多新要素，尤其是在武器和收集物品方面，比如用来升级武器的宝珠、增加生命和神力值的绿色水晶以及用于强化攻击力的十二宫封印等。操作方面仍是虚拟按键操作，攻击方式相比前作也更加多样，最值得一提的是攻击按钮设计得颇为新颖，朝4个不同方向拖动按钮便会使出不同的攻击招式，比如向下拖动可发动破防攻击、向左或向右拖动则会发动大范围的横斩等。另外，诸如《战神》的QTE系统以及将怪物打败用作坐骑的设定在本作中也时常出现，虽然模仿性很高，但游戏的素质还是值得玩家一试的。





Game 游戏 一起高尔夫2

Let's Golf! 2

■Gameloft■SPG■308MB■4.99美元

Gameloft制作的高尔夫游戏“《一起高尔夫》系列”现在又率先在iPhone平台正式推出了续作《一起高尔夫2》，并附带简体中文。本作的画面和系统都在前作的基础上加以优化，画面更加亮丽、系统更加成熟。虽然游戏的界面有所变动，但玩法基本相同，而新增的英格兰女王球场、北极圈高尔夫湾球场等绝对会让你眼前一亮。另外，参赛人物也从前作的4人增加到8人，赢得各种比赛玩家便可获得众多成就，从而解锁出比前作中更加丰富的球具和服装等。游戏还支持Wi-Fi、蓝牙本地联机和上网对战，你可以上传自己的比赛成绩到Gameloft Live上参与全球排名。



POCKET HALO 光环视频收录

Game 游戏 明珠三国

明珠三国

■北京掌上明珠■MMORPG■3.6MB■免费

《明珠三国》是一款最新上线的即时网络游戏，由北京掌上明珠信息技术有限公司历时一年多精心策划自主研发，是iPhone平台首款以三国为题材的MMORPG王牌大作！游戏拥有远超同类游戏的精美画面、庞大完善的任务系统和无与伦比的游戏可玩性，并且加入了更多创新的模式。优秀的坐骑、婚姻、官衔、战场、交易、副本等六大系统，构建了血色弥漫、战火硝烟、谋略天下运筹帷幄，再加上丰富多彩的故事拉动、极强融入感的任务系统设置，绝对会为玩家们带来最正统的三国历史文化背景体验。目前本作还处于公测阶段，让我们期待正式版的推出吧！





宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

今年萌战能出线的大部分角色都在本人的预料之中，不过《向阳素描》里的几只萝莉能有如此高的战斗力倒是出乎咱的意料。而经过第二次预选后，几乎所有咱中意的角色都成功进入了决赛，实在是可喜可贺啊！

第二次预选赛

第一组

原本在第一次预选赛时呼声就不低的三乡会长由于以两票之差负于雏见泽的两位村民未能率先进入决赛，不过在第二次预选这种完全没有压力的比赛中轻松取得了小组第一，也算是给会长们长了面子，俗话说宁做鸡头不做凤尾，说不定就因为这个第二次预选的小组第一能让三乡会长走得更远。至于剩下的二线动画里的二线角色就不用多提了，不过这排名第五位，名叫立花姬子的人到底是个谁啊？我说你们这些轻音厨敢不敢别把票浪费在一个路人身上……而同样是出自高人气动画的婚后光子（出自《某科学的超电磁炮》）和间桐樱（出自《Fate/stay night》）的得票数居然不敌这个听了名字都回忆不起来的路人角色，实在令人费解啊！



第二组

这一组的冠军是村民园崎诗音，想当年村民大闹萌战的时候，诗音和魅音这两姐妹多风光啊，可惜岁月不饶人，如今的两姐妹已经沦落到第一次预选赛最后一名和第二次预选赛第一名的地步了，看来村民的魅力也快慢慢被世人淡忘了。排名第二的沙英来自《向阳素描》，这样一来向阳庄的房客们就聚齐了，这动画真有那么萌么？看来我得抽时间去补一下了。排名第三的居然是《女王之刃》里的镰刀女仆艾莉，为什么18X动画里的角色会出现在萌战里？难道今年改规则了么……比较令人欣慰的是这一组中，《海猫鸣泣之时》里的魔女贝阿朵莉切和右代宫朱志香也成功晋级，虽然之前就能猜到《海猫》里的角色没啥战斗力，不过居然战斗力能低到这种程度也实在让人心寒，这群家伙毕竟是村民的后辈啊，我说你们这些喜欢《寒蝉》的家伙就不能顺便喜欢一下《海猫》么……



第三组

轻音众再度立功，铃木纯——这个在第二季活跃起来的后辈最终还是在前辈们光环的照耀下成为了一颗不怎么耀眼的新星，不过仔细看看这组晋级角色的名单，也没有发现比《轻音少女》更具人气的动画了。《肯普法》里的男女主角最终还是双双晋级了，不过成绩都不太理想，果然这部动画里最耀眼的还是三乡会长啊！其他诸如《真·恋姬无双》、《传颂之物》、《旋风管家》等作品中不怎么耀眼的角色也都晋级决赛，《海猫鸣泣之时》里又有两名成员晋级，我就说怎么之前都没看到《海猫》里的角色晋级，原来都躲到这里来了，看来六轩岛上的人最终都逃脱不了死亡的结局啊。

第四组

本组的头魁由《猫愿三角恋》里的傲娇双胞胎妹妹桐岛朱莉夺取，一同晋级的还有麻将众里的两名路人角色；《守护猫娘绯菊》里本体是茶杯的巨乳金发女仆；《某科学的超电磁炮》里幻想御手的制造者和传播者——“脱裤魔”木山春生以及路人化的巫女姬神秋沙；“天降软妹”里的腹黑会长等。《无头骑士异闻录》里的无头骑士也成功晋级，这也算是该作品里为数不多的晋级角色，不过连头都没有的妹子不知道你们到底在萌她的什么地方……

预赛总结

经过了接近一个月的时间，2010年萌战的决赛人选已经全部筛选出来了，不少网站、论坛通过第一次预选赛的成绩做出了一些统计资料，而根据这些资料我们也可以大致预测今年萌战的走向。首先就是预赛中得票数最高的前十位，她们分别是：夏娜（出自《灼眼的夏娜S》，663票）、桂雏菊（出自《旋风管家》，646票）、立华奏（出自《Angel Beats！》，588票）、片冈优希（出自《天才麻将少女Saki》，586票）、平泽唯（出自《轻音少女》，572票）、秋山澪（出自《轻音少女》，564票）、琴吹䌷（出自《轻音少女》，555票）、白井黑子（出自《某科学的超电磁炮》，540票）、长门有希（出自《凉宫春日的消失》，488票）、菲特·泰斯特罗莎（出自《魔法少女奈叶》，480票）。从以上数据可以看出今年的萌战中昔日老将依旧有着非常强大的拥护群体，前十名角色里竟然有接近半数都是前几年萌战中无限风光的老将，这让今年的新角色们感到很有压力。

其他一些数据也很有意思，比如这次一预中直接晋级人数最多动画作品依旧是《天才麻将少女Saki》，虽说这动画里参赛的角色本来就比其他动画要多，但一次性就有14名角色在第一次预选赛中就直接晋级，光从这一点来看还是不得不佩服这部动画的卖萌实力。另外要说的就是《化物语》，虽然参战角色只有8名，不过这8位同学都在第一次预选中成功晋级，达成了难得的100%晋级率。同样为100%晋级率的作品还有《CLANNAD After Story 另一个世界 杏篇》，出战角色为藤林家两姐妹。

还有就是这些第一次预赛中直接晋级的角色里，由钉宫理惠配音的角色占了9个人，虽然去年钉宫在动画这方面没有什么出色的表现，不过钉宫病毒携带者依旧强势，而且预赛第一的夏娜也正是元老级钉宫四萌之一，难道今年萌王又是钉宫？那可真要高兴死我了……

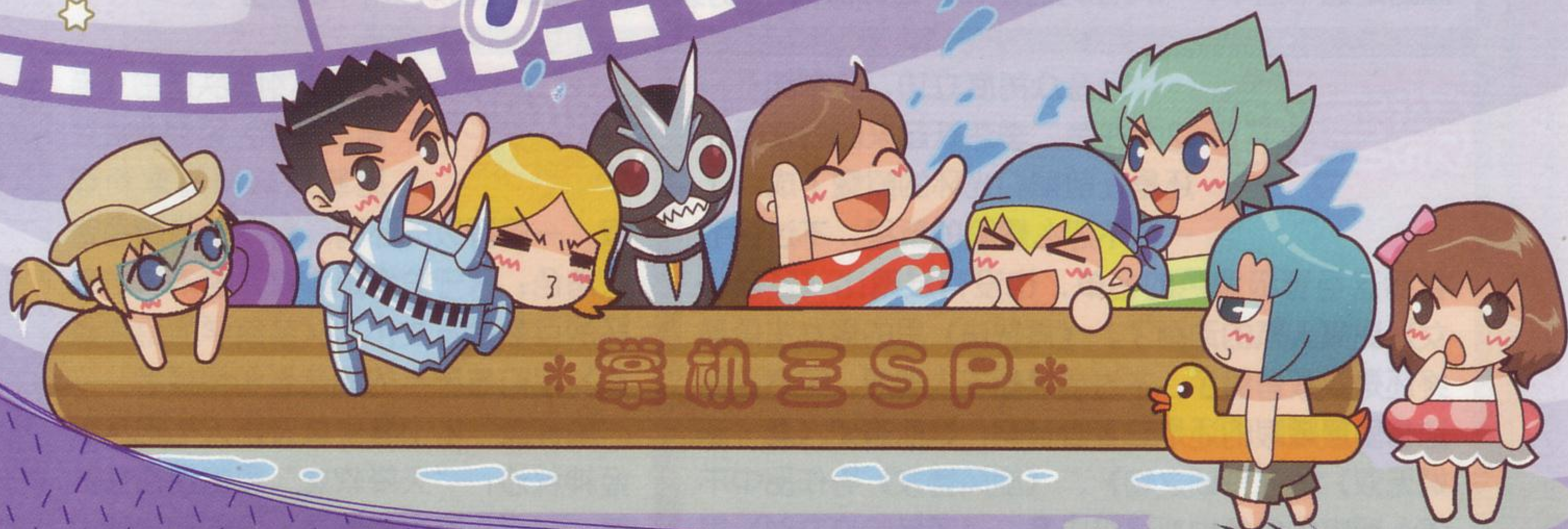


掌门人

一星期前从别的部门那弄来个变形金刚模型玩，话说这东西在我小时候那可是神物，虽然我买的都是2.5元的简单山寨货，但爱却是货真价实的。然而呢，一周过去了，这个变形金刚还没有被我从车彻底变成人形——也不知道是现在的变形金刚复杂了，还是我的动手能力退化了，话说这几年拆装掌机的事情没少干啊，唉，大概是厚此薄彼，在变形金刚上陌生了。好了，下面的版面都留给大家，开始我们本辑的“掌门人”吧。

主持 马修&胧月

插画 西瓜树



新小编苍穹 参上



各位《掌机王SP》的读者朋友们你们好，见书如晤！

经过两个多月的试用，终于正式加入《掌机王SP》，完成了“读者→撰稿人→游戏编辑”这样一个三级跳。回望这只有“截稿日”概念的试用期，感慨时间飞逝的同时也确实学到了很多东西。这正是我所追求的，也希望在以后的日子里能在读者们的督促下更进一步。

小编名称“苍穹”的出处有两则，一是与本人的名字有一定关系，二是个人曾经很喜欢一部动漫作品《苍穹之FAFNER》。虽然该作品由于人设等原因受到的评价褒贬不一，但就其本身的素质而言还是非常不错的，音乐更是绝赞！不过近年来我已经基本告别动漫领域了▮▮

个人比较喜欢的游戏类型是日式RPG和战棋，不太擅长动作游戏（曾有玩PS2的《Kunoichi 忍》接关50次的惨痛经历）。相对于华丽的次世代主机，个人越发觉得掌机游戏更适合我，除了名作的续作和复刻外，众多的模拟器也便于用来补玩一些曾经错过的好游戏（俗称“填坑”）。只要是游戏确实好玩，哪怕是FC的作品也完全没有问题，“玩游戏不是玩画面”是个人一直主张的观点。至于其他方面，相信读者们在往后的日子中就会慢慢了解了。

最后要道一句抱歉：期待新小编是MM的读者们，对不住了。

只言片语 本来想把《深爱》的记录继承到《深爱+》，却因为小事故不小心把《深爱》的记录覆盖了，晴天霹雳啊。（上海 TT）

本辑热门游戏

初音未来 女歌手计划 2nd　6人

胧月：在能吸引小编们扎堆去玩的游戏里，本作是除《怪物猎人》外最具人气的。素质如此优秀，真省得我去传教了。

诡计×逻辑 第一季　3人

白菜：（玩了两小时后，愤而掀桌）坑爹呢这是！（指难度。）

卑怯宝箱



看完前面“走近业界”栏目的读者在翻到这页时，大概已经不会对我们展出的宝物有惊喜感了。不过没关系，这次的宝物与往常不同，大家除了看以外，还可以拿！这两张海报上有《秋之回忆5》女主人公仙堂麻寻的声优、井上奈奈的亲笔签名，是小编在采访完井上小姐后获得的赠品。如果你是“《秋之回忆》系列”的爱好者，而当天又无缘亲自前往现场参加签名会，那便可以剪下本页右下角的印花，贴到信封的背面，于2010年9月4日前（以邮戳时间为准）寄往“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部”（邮编730020）参与幸运抽奖，就有机会得到它！

伪·阳光学院

GB与Gb

之前虽然零星地提过这两个单位的换算，但依旧经常发现有玩家会将它们混淆。比如当3DS刚公布其卡带容量为2GB时，便有人误认成了“Gb”，断言3DS的机能没什么大不了的。实际上，目前PSP一张UMD的最大容量为1.8GB，比3DS的卡带要略小一些。请大家记住它们的换算关系，1GB=8Gb，MB和Mb的换算同理。因此，当你把一个标记为“1024Mb”的ROM存在电脑里发现只占100多M容量时，就不用觉得奇怪啦。

活着

世界很复杂，我在这几个月中明白了很多。人为了自己的欲望什么都可以做得出来。社会很黑暗，我要怎么才可以生活下去。生活没有了方向，没有了动力，该怎么办？这个世界真的好难懂，我好羡慕那些无忧无虑活着的，他们可以什么都不用想，就这样无忧无虑地过一辈子，这是我现在向往的生活。

北京　陈博

雷伊：苦了才懂得满足，痛了才享受生活，伤了才明白坚强，总有起风的清晨，总有绚烂的黄昏，总有流星的夜晚。

伊娃：人的一生岂能少了绝望和痛苦，那可是不完整的人生。陈同学的心情伊娃很能理解，送你一句话：用勇气改变可以改变的事情，用胸怀接受不能改变的事情，请用智慧分辨两者的不同。

白菜的小编形象很好看，其他人的形象也改了许多，不过我想问一个问题：是不是以后的小编名都会倾向于食物？千万不要来一个叫“猪脑”的小编，否则乌冬会吓死……

广西桂林　陈泰和



酷洛洛：应该不会有人想叫“猪脑”这种名字吧？

白菜：就算有人想叫，他也得问问乌冬手上的钻头先。

井上奈奈签名海报抽奖印花

作为《掌机王SP》惟一一枝花，我觉得换了形象后的天海伊娃姐跟以前比起来真是性格大变！经过最近几次的“吐槽记事簿”，感觉伊娃真是葱姐和嘟姐的合体啊！

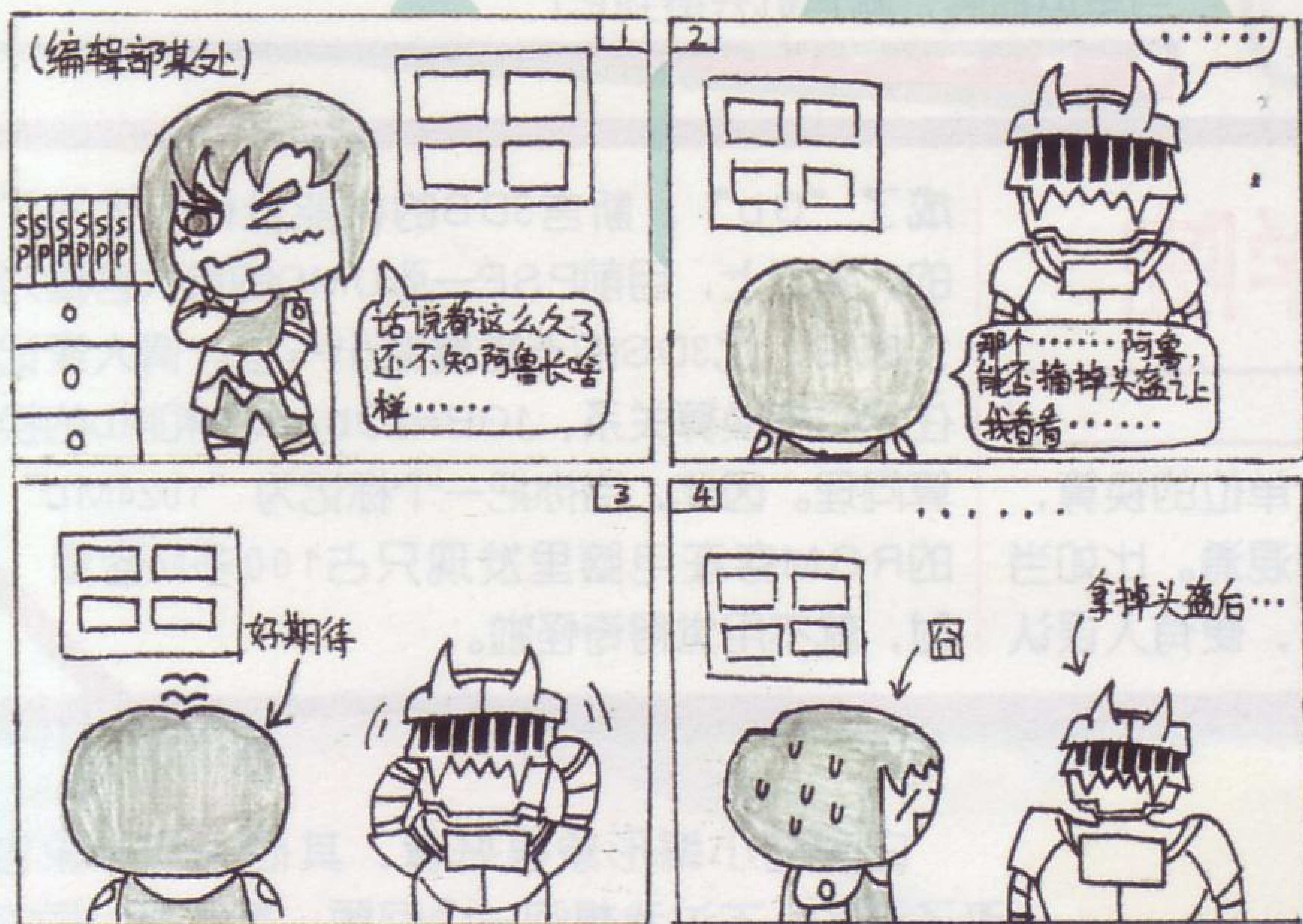
浙江杭州 李明峰

伊娃：本人不是双子座，但却有着多重性格，以后还会变，请做好准备！

阿鲁：“吐槽记事簿”让伊娃有了充分展示的空间啊。



阿鲁的头盔



多谢小编们让我上了137辑的你一言我一语，为此我特意画了一幅四格送给众编……我承认我画技一般，把阿鲁画得有一些猥琐……

广州 高宏飞

胧月：一点都不猥琐，阿鲁要比你想的猥琐多了。

阿鲁：……

乌冬：这桥段好像同样适用于酷洛洛。

酷洛洛：……

Sonyes PSP

记得那是2006年的第一场雨，那时我还没有PSP，妈妈叫我陪她买衣服，在经过一个家电市场时，发现门口写着“PSP热卖中”，在我的死磨硬泡下，妈妈陪我走进了这个“黑市”中，看见那所谓的PSP，机子上找不到所谓的PSP这个标志，更离谱的是制造商写的是“Sonyes”。之后我就赶紧离开了那个是非之地。

太原 哈哥

马修：索尼倒是有Sony es这么个系列，不过那是背投，和PSP没什么关系，PSP上有这种标志的话，估计也是山寨厂商随便弄的，骗外行的而已。其实不用说商场，著名的高交会我都看过山寨PSP跟着其他电子产品一起展出。

送给同桌的祝福

我的同桌今年七八月份就要转学去英国了，可能以后再无相见之日，《掌机王SP》137辑可能是他看到的最后一辑，我没钱送他掌机，就选择了《掌机王SP》。这里也送上我的祝福：孙可，祝你在以后的人生道路上多砍怪多升级，一帆风顺！

沈阳 李雨宁

马修：很抱歉这封信没能在137辑刊登、及时为你的朋友送上祝福。这里也一起祝你的朋友、我们的读者孙可同学一帆风顺。

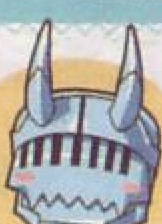
白菜：礼不论轻重，关键是表达的心意，同祝孙可同学一帆风顺，相信你们以后还会再见面的。

只言片语 十分火星地看了《EVA 破》，感叹那No.10使徒再次被热血地领便当。（佛山 旭日波澜）

本辑话题　谈谈你对复刻游戏的看法



过去的小玩家已经有足够的钱自行购买游戏，而当时已经成年玩家就更不用说，复刻游戏的对象用户是有针对性的，同时由于用户的固定，玩家对游戏复刻的意愿在制作前的市场调查中已经清清楚楚，站在商业立场，推出每一款复刻游戏的收益基本都在厂商的预料之内，哪怕只是"奶粉钱"，也是不赚白不赚。



其实我觉得吧，复刻不是什么坏事，能让更多的人体验到优秀游戏的魅力不是件坏事，不过那种加几张图片、加几幅插画、增加个16：9的显示模式就拿出来骗钱的复刻作品实在让人很受不了，这种做法明显是对玩过原作的玩家不负责任的表现。目前最希望复刻的作品是SFC的《火焰之纹章 圣战的系谱》，这可是本人玩得最久的一款《火焰之纹章》。



我目前最希望复刻的游戏便是当年MD平台的最强RPG《梦幻之星Ⅳ 千年纪的终结》。这款游戏的素质已经无需多说，在该系列其它作品纷纷移植重制的同时，也正是因为其份量之重，也使得世嘉一直迟迟未动。我希望它能重新复活在PSP平台上，只有全3D化的16：9画面、超高素质的过场动画、人气声优的倾心演绎、全新加入的原创剧情、要素或系统等才能对得起这款史诗般的RPG！



"喜欢复刻"这一现象，往往是对现有游戏不满情绪的累积。每个玩家在感情上拥有个别不可超越的"神作"是正常现象，但如果言"FF"必谈《FFⅦ》复刻、说"KOF"只能去追溯《98》的经典，我认为厂商是该挨板子的。



复刻的意义应该在于将古老而经典的作品以全新的姿态展现在玩家面前，从而让更多的人有机会接触这个游戏——而并非定位于一棵常青的摇钱树或是救命稻草。白菜目前没有特别想要玩的复刻游戏，但如果把重制也算进范围的话，白菜希望能够玩到全新的《樱大战2》。



我个人对经典游戏复刻还是比较欢迎的，因为以前错过的一些好游戏可以借此机会填补。另一方面，"复刻"也并不完全等于"炒冷饭"，高素质的复刻游戏不但能让老玩家感动，也能吸引更多的新玩家投入进来，比如SFC的《重装机兵 回归》、PS2的《宿命传说R》、XBLA上的《希魔复活》等等。接下来个人最期待的复刻作品要数《皇家骑士团 命运之轮》，希望这款昔日名作不会令玩家失望。



复刻不是照搬，关键还是要看厂商有没足够重视。像《心金・灵银》就是一个很好的例子，全新的画面，更完善的系统，可谓诚意十足，此类的复刻一年出几作都不嫌多。



复刻、重制也是一大普遍现象了，除去怀旧情结，弥补以前失之交臂的经典也是玩复刻游戏的一大动力——只要没玩过，都算是新游戏。当然了，即便是复刻、重制，也还是得有诚意，《最终幻想Ⅰ+Ⅱ》、《口袋妖怪 心金・灵银》这些都相当有诚意。至于那些改个分辨率甚至连分辨率都不改就直接往PSP上搬的——那种游戏能卖好真就没天理了。

四格漫画・称体重



把出版社轰掉！

初三时候的试卷什么的特别多。一天老师发下了一些教辅书，一看是XXXX出版社的。一会儿又来一本，还是XXXX出版社的。不一会儿再来一本，竟然还是XXXX出版社的。我倒！我们班的人都说要把这出版社用大炮轰掉！

上海　王琴

酷洛洛：这里就是上海的某中学吗，哼哼哼……作为我们"XXXX军团"攻占世界的第一个目标还不错嘛。

白菜：到此为止了！你们的邪恶计划是不会得逞的！我们会用远古流传下来的秘密兵器"大炮"来守护我们的校园！

伊娃：酷洛洛你的假面骑士魂又燃烧了……白菜你也不要跟着疯……

雷伊：不知道这个出版社给大家带来好成绩没有呢？希望大家暑假都能快快乐乐地玩游戏。

只言片语　某日翻出第一辑《掌机王》，真是感慨万千……坚持到现在的老朋友们继续创造传说吧，新筒子们要努力！（天津 雷吉）

是否打算购入3DS及被哪款游戏吸引（续）

不打算，画面再好能好过PSP吗？

广东 算盘

打算购入，《王国之心》的剧情和画面看上去都很不错。

广州 韦太

一定要购入，有可能要购入《口袋妖怪》限定版的。游戏主要是《刺客信条》和《MGS》吸引我，更期盼《口袋妖怪》在3DS上的新作。

北京 幻影の霸者

有钱必入。玩3DS版《七日死》时，那感觉……

广州 长颈鹿

打算购入白色或蓝色的3DS，因为我想玩一下《王国之心》的新作。

广州 洪哥

3DS必入，喜欢不需要理由。

镇江 王菁华

打算购入，因为能拍3D照片，能看3D电影。

北京 海豚

被它新增的功能吸引。

湛江 初音未来

当然想，但是钱时个问题……

广州 小闪

《掌机王SP》在我心中被内定为吉祥物，惟有拿到《掌机王SP》我才会得到小编的力量考好高考！高考的第一天下午，我冒雨买到了《掌机王SP》135辑，这个举动感动了苍天，第二天做起理综卷和英语卷，特别顺手，如有神助。考完一看新闻，今年高考普遍偏易……

化州 袁文伟


雷伊：虽说行事在人成事在天，但不管什么加护还是要自己努力的，何况《掌机王SP》并无此等法力。


马修：其实不管考题简单困难，能做得特别顺手还是说明你平常特别努力的。

你一言我一语

我和朋友合作《MGS PW》，可游戏中几乎看不到一点合作的迹象，反而我俩互相捣乱斗殴……虽然每次评价都很低，但两人还是其乐融融。

南京 升の龙


马修：这么合作很快乐，而且历史悠久，记得小时候和弟弟玩《松鼠大战》，经常把对方往沟里扔。

下辑如果没有我，我就诅咒白菜的记忆棒立刻报废。

上海 雪狐


白菜：哎……为什么是我啊？明明应该诅咒马修的。

为了能快点玩PSP，低价卖了刚买几个月的NDSi，可PSP入手后却又想玩NDS游戏……

舟山 鲍昀


苍穹：失去了才会珍惜啊，为NDSi或3DS再攒攒钱吧，这次不要卖PSP哦。

就要进入高三总复习了，以后可能没有太多时间写信，见谅。

大连 林闻嘉


马修：这么客气……小编们为你加油！

游戏最重要的还是乐趣，最近沉迷于FC游戏，而不想碰那些越来越复杂、越来越杀时间的。

呼和浩特 任佳


马修：FC上经典不少呢，最重要的还是玩起来高兴开心。

玩游戏要有耐心……

沈阳 消失以前的神


马修：和刚才的任MM不同的另一种观点的玩家，但本质还是——游戏玩得开心就好。

关于是否购买3DS：就像凭票供应的年代，有钱买自行车，但没“票”。

洛阳 铭谷幽


马修：比喻得还挺恰当，问题是这不像是14岁少年的比喻啊。（＝－！）

希望看到“美编寄语”。

南京 近视先知


马修：视力看其来比盲先知好点……这辑的“小编寄语”，美编们就都被请来了。

在136上了“交流空间”以后，许多人都加了我，都比我大，仔细一看，“交流空间”里我岁数还是挺小的，不管怎样，在游戏里，年龄是无法限制沟通的。

广州 高佬


马修：游戏……确实哦，聊起来沟通起来一点没有年龄的限制。

在NDS中常出现存档数据损坏，是烧录卡问题还是机子问题还是金手指开多了的问题？

昆明 寂·晓


马修：不知道你是什么烧录卡……那就给出我的建议吧。关掉金手指、系统升级到最新，如果存档还损坏，那就是TF卡的问题了。

过年后朕由于资金原因就再没买过《掌机王SP》，周围的玩家就没有新书看了。如今朕又有资金了，把没有的也都买到手。

保定 皇上


白菜：这位同学叫皇上……嗯，恭迎圣驾。

PSP-1000换PSP-3000合算吗？

常州 姚昕


马修：完全不合算，1000现在可是珍稀物啊。

前段时间看电玩店里iDS卖得不错，我就想为啥PSP不出行货呢？老任宁可赔钱也要用行货打开市场，老索为啥不行呢？

锦州 杜浩闻


马修：并不是索尼不想来，原因从何说起呢……其实是老任更知道咱们国内的规矩。

只言片语 136辑掌门人里小编囧事差点没喷出饭来，马修哥用了四五年PSP不知道不按HOME就可以调音量，马修哥哥我支持你，哈哈！（沈阳 毛豆）





伊娃： 舒马赫泪目……不过舒马赫确实是从卡丁车开始赛车手生涯的呢。



阿鲁： 陈同学用画画的形式告诉我们：甜品使人发胖。



马修： 如果3DS弄个类似图中场面的恐怖游戏……汗！



乌冬： 临摹得很不错的官方图。



马修： 貌似是《口袋妖怪黑·白》？我也很期待！

通告

135辑玩家点评《大家的水族馆》作者罗修紫星、136辑“玩家点评”《伊苏7》作者sywpurple，看到消息后请速用Email与我们联系，提供您的姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

下辑预告

掌机王SP VOL.141

8月下旬全国上市

下辑重头

攻略&特快



NDS 战斗之魂 数码发令员



PSP 幻想传说 换装迷宫X



《怪物猎人 携带版 3rd》最新情报

只言片语 | 考完试再玩才是王道。（汕头 C.D.Y）

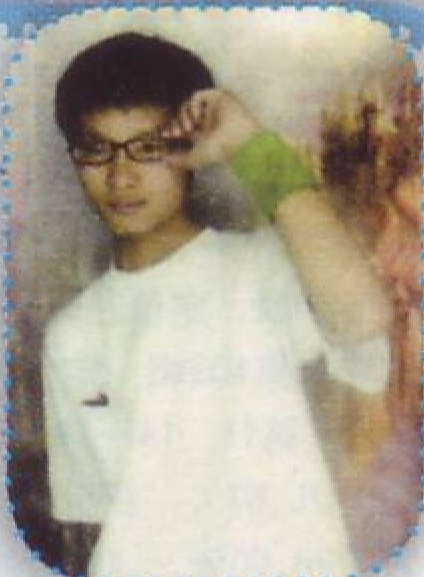
交流空间

想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

醒目 想上“交流空间”的朋友请务必在每次寄回函的时候在贴头像下方的小字最左边划上✓，这样小编才能将您的信息公开在这个栏目里，鉴于大部分女性读者都没有在指定位置划✓，特此强烈呼吁一下广大关注《掌机王SP》的MM们，给广大的男性读者一个机会，同时也给我们的栏目添色！

许一鑫



性别：男　年龄：14
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《雷电十一人》、《无双》
地址：云南省昆明市盘龙区穿金路146号新工房铁路住宅小区16栋一单元203室
邮编：650225　QQ：1036929543
Email：1036929543@qq.com
想说的话：晕，我的右手没照进去。

钟慧娴　昵称：小娴

性别：女　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》、《战神》、《无双大蛇》
地址：广东省广州市天河区棠东村东南楼B座4梯307房
邮编：510665　QQ：278257270
Email：278257270@qq.com
想说的话：姐要胧月的回信的说……那个有可能么？

王伟　昵称：吕奉先

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《无双》
地址：辽宁省大连市沙河口黄河路852号14#502
邮编：116000
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

余佳　昵称：鱼

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSL、GBA
喜欢的游戏：《深爱》、《秋之回忆》、《口袋》、《战神》
地址：上海市宝山区宝杨路1941弄18号
邮编：200000　QQ：1500312026
想说的话：感谢老任和Konami制作了《口袋》和《深爱》。

周晨凯　昵称：CANNAN

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《MHP》、《恶魔城》、《秋之回忆》
地址：江苏省无锡市新区新安花苑二区28号1101室
邮编：214135　QQ：782144081
Email：782144081@qq.com
想说的话：愿大家都顺利考入理想的大学。

陈昇宏　昵称：豆豆

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《高达》、《牧场物语》
地址：广东省深圳市罗湖区太宁路太宁小区5栋404
邮编：518000　QQ：443535366
Email：443535366@qq.com
想说的话：爱玩的乡亲父老们，请加我吧！

只言片语　137辑的游戏绝缘地真无语，按摩……（大庆 肥哥）

陈尧　昵称：cyyao
性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《FF》、《战神》、《深爱》
地址：安徽省合肥市庐阳区红星路177号10幢205室
邮编：230062　QQ：1135251052
Email：yyhf-98749@yahoo.com.cn
想说的话：我既买《掌机王SP》，又买《电脑报》，超赞。

孙可　昵称：奥特勒
性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA（没了）
喜欢的游戏：《无双》、《口袋》、《奥特曼》
地址：辽宁省沈阳市皇姑区辽宁试验中学
邮编：110031　QQ：313500153
Email：chinzi@163.com
想说的话：祝《掌机王SP》（尤其是阿鲁编的内容）越来越好。

闫文博　昵称：Leo
性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA SP、iDSL
喜欢的游戏：《FF》、《DQ》、《机战》
地址：黑龙江省佳木斯市联盟区佳星玻璃厂万发楼二单元1楼A座
邮编：154002　QQ：1143457427
Email：76789317@qq.com
想说的话：中考啊……快些过去吧……否则NDS也要落灰啦。

魏昕煌　昵称：Solo
性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《胖公主》
地址：浙江省嘉善市魏塘区解放西路316号楼（306弄）2梯201
邮编：314100　QQ：865933799
Email：865933799@qq.com
想说的话：找一妙龄女子为伴！有意者从速！

赖俊任　昵称：老作
性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《DQ》、《MHP》、《FF》
地址：广东省茂名高州市木林二区61号
邮编：525200　QQ：1019531627
Email：llaijunren@yahoo.com.cn
想说的话：其实我很羡慕阿鲁不工作时的生活。

沈庭邦　昵称：小虎
性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSi LL、GBA
喜欢的游戏：《但丁神曲》、《MHP》、《小小大星球》、《初音》
地址：浙江省湖州市吴兴区阳光城7幢104室
邮编：313000　QQ：583001046
Email：583001046@qq.com
想说的话：为什么我们这会比广西晚一个星期才到《掌机王SP》！

马云杰　昵称：大哈哥
性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》
地址：山西省太原市尖草坪迎新街兴安小区西区4号楼5单元54号
邮编：030008　QQ：574198939
Email：574198939@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

李琦佶　昵称：柴
性别：男　年龄：13
拥有掌机：PSP、GBM
喜欢的游戏：《恶魔城》、《MHP》、《N+》、《无限回廊》
地址：陕西省西安市新城区上朴路北长巷6号四单元
邮编：710003　QQ：137434605
Email：137434605@qq.com
想说的话：现如今没几个爱玩益智类游戏了。

蔡翊　昵称：菜场
性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《太鼓》
地址：广东省清远市清城区银泉路田家炳中学
邮编：511518　QQ：549137253
Email：hbabcd8456@126.com
想说的话：最近想换手机啊！

刘成　昵称：Winds
性别：男　年龄：18
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋》、《高达》
地址：四川省南充市顺庆区铁欣路209号1单元6楼
邮编：637000　QQ：289684317
Email：ws1992323@sina.com
想说的话：快乐我定义，掌机我要PSP。

只言片语　换个工作，但什么时候领导、上司不会觉得玩游戏是小孩才干的呢？（天津 findorons）

FAQ电台

各位同学大家好，这里是为大家解答疑难的FAQ电台，近期不少同学在回函中问关于PSP go的破解进程，就目前情况来看，单凭HBL的原理是很难让PSP go运行ISO的了，至于ISO加载器更是进展缓慢，所以……天知道。

栏目主持：酷洛洛



对于自制系统玩家来说，确实要再次感谢liquidzigong，其更新的普罗米修斯模块0.6又一次将NBGI的加密防线击破，一度无法运行的《火影忍者 疾风传 羁绊驱动》已经成功破解。此外还为《初音未来 女歌手计划 2nd》破解后在编辑模式中无法读取MP3的问题，制作专用模块，提供完善的方案（本辑口袋光环附送的镜像已进行破解）。现在这位制作电子书软件X-reader的国人开发者不知不觉间正取代当年的著名PSP破解黑客——Dark Alex。的位置。《幻想传说 换装迷宫X》刚刚发售，从众多玩家测试原版镜像的报告来看，自制系统全部无一幸免地悲剧了，尽管加了最新的普罗米修斯模块0.6也是无法运行，果然NBGI永远走在PSP游戏加密的最前线。正当自制系统玩家们向liquidzigong求助时，liquidzigong却因计划旅游，预计8月中旬才会再进行PSP的相关破解内容。不过国内还真不缺PSP的破解高手，游戏镜像放出不到一天的时间，就有玩家制作出修改后的普罗米修斯模块0.6，从而再一次破解了NBGI的游戏加密，不然自制系统玩家估计要等到8月中才能玩到这款游戏了。



NDS发生“屏吸”现象如何处理，如何预防？

吉林 任斯行



诚然最好的方法就是不贴膜，尤其是NDS上屏其实完全没必要的。如果遇到屏吸现象，不妨试试把贴膜撕一半再贴回去，不行的话只好更换贴膜了，此外也要注意避免在温度较高或高低的地方进行游戏，温差也有可能造成此现象的出现。



市场上的mini盘能放入PSP的UMD中吗？还有NDS上的游戏卡，像NDS卡、SD卡、3DS卡都通用吗？以后NDSL能玩3DS游戏吗？

北京市 许德阳



1.即使你“想办法”放进去了，也无法成功运行；2.能够在NDS上运行的正版卡带为GBA卡和NDS卡，另外玩ROM的玩家会用到烧录卡；3.可以肯定地说，不可以。



PSP开关机不灵敏了，如何解决？这个问题挺普遍吧！

北京 端木义平



这情况还算比较多吧，有一定年份的PSP都有可能出现此问题，在下的PSP-1000就是好例子。最好还是去游戏店进行维修，维修费并不会太高。



我把WMV格式的电影转换成PSP可用的格式，为啥转换后字幕消失了？该如何解决？

宁波 胡晓华



我想这是因为你转换的电影原本所用的

只言片语 阿鲁的小编寄语里提到了“老干妈”，稍稍有点吃惊呢，没想到家门口的东西能将市场扩展得这么广。（贵阳 孤狼）

字幕并非内嵌而是外挂式的，因此才会出现这种情况。解决的方案大致有两种：其一是重新找一部内嵌字幕的电影再进行转换；另一种方案就是按照转换软件的相关说明，将外挂字幕一并转换。

NDS的触摸屏点一下会在另一个地方反应，为什么？

海盐 汤圆

距离你点的地方多远呢？如果反应的地方距离你点的地方比较近，在设定里重新校正一下触摸就可以了；如果较远，那就是机器本身出了问题，得拿去修理了。

我和弟弟联《MHP2G》做讨伐桃毛兽的任务时，桃毛兽王的尾巴不是蘑菇而是骨头，请问这是怎么回事？

广西 ACE

桃毛兽王的尾巴上卷着的东西是随机的，共有蘑菇、骨头和石头三种情况，会影响破坏尾巴后的掉落物，蘑菇时有机会掉落蘑菇



类的道具，骨头时则有机会掉落各种龙骨，而石头则有机会掉落各种矿石。

《DQMJ2》中遗迹那个蓝色的门怎么打开？雨天根本进不去。还有隐身技能在哪里获得？

北京 刘帅

雨天前往遗迹后，不少地方由于积水原因道路会发生变化，前往区域7和10(参见《掌机王SP》134辑配图)按下两个开关后，蓝色的大门就能开启了，隐身技能“ステルス”就在门后。

在《太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战》里，与NPC对话后常要求完成一些挑战，这些任务有什么特殊意义呢？

福建 余高祥

这些挑战与玩家的等级无关，也不会扣减HP，考验的是玩家的演奏技巧，歌曲的难度越高，完成后获得的奖励就越多。改变故事模式的难度，挑战的难度也会随之变化。



《DJMax 热曲》运行不能，问一下是否创建了新存档就进行不了了？

广州 连章凯

能进游戏，但创建了存档就黑屏，这个问题很好解决，只要把系统语言调成日文或英文就可以正常游戏了。

PSP-3000能玩出在PSP-1000上的老游戏吗？

浙江 徐伟刚

当然可以，PSP游戏能够运行于各机型上，游戏能否运行只跟PSP固件版本有关，跟PSP型号无关。

为什么SFC模拟器在我的6.20里一运行就关机，现在6.20都能运行什么模拟器？

辽宁 王艳玲

6.20要运行模拟器等自制程序需要先利用《啪嗒嘭2》美版试玩版的漏洞载入自制程序加载器HBL再运行，SFC模拟器SFCSnex9x的作者从Build 0032版开始就已经加入对HBL的支持，这位同学可以看看你SFC模拟器的版本是否过低，此外截止完稿前HBL的最新版本是r96，不妨尝试更新一下。

小P的屏幕进灰了。而且很大的一块，看着很不爽的说，拆开的话会不会散架，有没有其它的方法？

广州 周志雯

散架到不会，不过酷洛洛这里是绝不推荐玩家随意把PSP拆开进行清尘，虽然一拆一装的过程很简单，但是拆开后尘埃很容易进入屏幕，处理不好只会导致进一步积尘，加上PSP外壳的背板是非常娇嫩的，有时候指甲一碰都会留下划痕，最好还是去游戏店进行现场维护比较合适。

只言片语 N多游戏，我都玩不过来了，只玩一半就扔到一边，真是令人头晕的幸福啊！（舟山 王思峰）

小编寄语



胧月

★伴随新小编苍穹加入掌机王这个集体，本辑“小编寄语”的出场人数激增。各位看官不要被吓到，其实大部分都是老面孔。

★最近一直在玩《初音2》，作为一个喜欢音乐但音律感很差的玩家，《罗密欧和灰姑娘》的EX难度我足足练了30遍以上还是无法全连，压力太大了。

★接下来最期待的掌机游戏是《大神传 小小太阳》，希望届时有时间玩。PS3版《超时空要塞F》居然会厚道地收录《虚空歌姬》剧场版，实在始料未及。

苍穹

◎来编辑部后不久就跑去茶叶批发市场购入了一套茶具，后来的世界杯期间一直是边喝茶边看球，这也算是个人的生活习惯了。十分怀念跟几个好友泡茶聊游戏的情景，个人最向往的休闲方式就是坐在舒适的沙发上听着乐曲，边喝茶边看书。

◎春节后就一直没有关注过电影方面的资讯，想想以前有空时还会写些影评，下阶段要抽空补补了。

◎说到每条小编寄语前的这个符号，个人是特地选了“同心圆”这种图案。玩过《太阁立志传》初代的读者一定知道这个符号在单挑模式下的含义，“攻其空门”可是相当具有杀伤力的啊！

咕噜

◆收到一条朋友发的短信，新世纪女性的标准：上得了厅堂，下得了厨房；写得了代码，查得出异常；杀得了木马，翻得了围墙；开得起好车，买得起新房，斗得过二奶，打得过流氓……瀑汗……我立马消失。

◆连续5天的晚餐都在外面的烧烤档上解决的，烤鱼、烤豆皮是我的最爱，东西虽然好吃但也不是这个吃法呀，赶紧打住。可是严重的后遗症还是出现了，额头上已经出现数10个小痘痘，嘴里已经冒出4个溃疡……接下来不知道会不会有其他什么状况发生，之后的日子只有白粥咸菜渡过。

◆乱停车的后果就是收到罚单一张，200大洋漂走……



伊娃

■公司的保洁阿姨十分可爱，特喜欢和人说话，语速快得跟机关枪一样，而且一旦她的话匣子打开，就像长江水似的阻拦不住，哪怕你跟她擦肩而过，她也要跟你唠她的家常，就算你已远去她仍会继续直到说完。

■港版白色iPhone 4的出货日尚未知，但还是没忍住先订购了黑色，虽有点小小失望，不过还是期待月底快快到来！

■小时候，幸福是件很简单的事；长大后，简单是件很幸福的事。



乌冬

◆新宿舍是几次搬家以来离公司最近的，只要过条马路就是，导致早上总是认为时间充裕又多睡“5分钟”，但结果是一睡就完全忘了时间……看来住得近也不能松懈呀，还是把闹钟调回之前的时间好了。

◆还是和搬家有关，搬了家才发现之前住的小区周围有那么多好吃的，于是现在又不时绕远路过去吃东西，“失去了才懂得珍惜”说的应该就是这种情况了，不过这样也好，就当是补回减少的运动量吧。



澄香

☆多年未见的90后侄女中考结束，直接被她爸妈空降深圳。于是按照老妈的指示，我这个80后“长辈”在这个炎炎夏日的排版生活里多了一项新的重点任务——陪她。好在见面之后发现，小妮子性格不错，绝非网上流传的“非主流”。于是特别请一天假，陪着看电影、吃大餐。不过她对普通景点拍照什么的完全没兴趣，外加白晃晃的日光，我决定晚上带她去民俗村试试傣族泼水节。

☆七点买票入场，看了表演之后八点多泼水节就正式开始了。只见一个大广场上面挤满了男女老少，广场周围有水池，广场上到处是喷泉状的水柱往外喷水，正式开始后我还没装好水，就不知被谁兜头一盆水，整个人就成落汤鸡了。这时候哪还管什么淑女风范哪，我和侄女就站在水池里一致对外，对站在旁边的人发动强势攻击，泼水大战在欢声笑语中打响……过程是愉快的，但结局是残酷的，最后十点多结束的时候，由于缺乏经验没有多带一套衣服，两个人只好湿漉漉地狼狈打车回家了。



阿鲁

■这半个月做了几件有意义的事情：1.带大家去了个又便宜又好吃的地方聚餐；2.完成了第一次热血最强（其实这只能算编辑部最强，和真正的最强差了十万八千里）；3.成功拖伊娃下水玩《初音未来 女歌手计划 2nd》；4.第一时间入手《战国BASARA3》并激情了两个星期。总结下来就是这半个月我又过着除了吃饭就是玩游戏的悲惨生活。

■看过真正的高手全连《初音未来的激唱》这首歌的最高难度时，除了感叹还是感叹，果然我即没触手的技术也没触手的天赋啊，于是只能仰天长啸一声，然后接着全连其他歌曲去。



Juxi

◆收到写寄语的任务。平时都是偶尔心血来潮在qzone写几句无关紧要的话，现在突然间也想不起来要写些什么。

◆最近，老姐的死党从台湾回来，照顾她家两个混世魔王的任务自然而然就落到我的头上。说到这两位，可不是一般的调皮难照顾，前两年过来的时候，我们家可是有领教过，直到现在都心有余悸。

◆无意间在网上遇到一个奇怪的人，拼命向我推荐《遥远的救世主》这本书，千叮万嘱让我有时间一定要看，可惜目前我还是比较喜欢轻松搞笑的小说。



马修

◆赞下《唐山大地震》，人性体现得相当到位，相比欣赏特效的灾难片，我还是更喜欢这种。演员也赞，陈道明、张国强、徐帆、李晨这些实力派不用说，张静初的表演也意外出色。

◆看完电影心情很压抑，但坐车回家时，一群用中式英语大嗓门聊天的大学生把我的思绪吵回了现实。据说在公共场所大声聊天、扯嗓子吼电话是咱国家特色，一开始我还以为老外也入乡随俗了呢，呵呵。

◆出点小血买了PS3版的《战国Basara3》，不过至今还是停留在刚过两关的记录上——先把NDS版《电车GO》完美了再说。



米格

◆最近关注iPad比较多，发现即便是苹果的平台、即便是号称拥有最快普及速度的苹果产品，应用软件还是有着比较严重的滞后性的，而国内开发的本土化软件就更是少之又少，有种雷声大雨点小的感觉。

■偶尔看了一篇关于近几年热门动画的点评，发现榜首的还是老三样，而新生的后宫动画也好、校园动画也好，感觉也都没有跳出2000年初的那些框框，甚至都无法超越2000年初同类作品的水平，不免让人就想到日本游戏的发展历程，难道动漫也要靠欧美竞争来打一针强心针吗?

★很期待《深海探奇》这部3D电影，带着3D眼镜看海底世界，应该和潜水的感觉有得比吧！不过最近工作实在太忙，不知道有没有机会去看，但愿将来能在3DS上一睹此片风采！



白菜

□《苍翼默示录》港版入手，终于可以好好开练了！

□上面那条只是我一厢情愿的想法。实际上因为做《Fate》的攻略，直到现在还没能将其开封，都快起灰了。

□《Fate》攻略还没做完，《传说》就要来了……另外参见上面两条，白菜很难想象自己会度过怎样一个八月……

□阿鲁买了《战国Basara3》，为了不影响其他同事休息，于是最近一到凌晨就转移阵地到我房间来继续——这是老员工压迫新员工的典型事例。

□不过《战国BASARA3》做得挺不错的，所以就算了。



酷洛洛

※前段时间去了香港某个动漫展闲逛，试了试X360的体感装置Kinect，感觉还是挺新鲜的，但没有手柄操作起来还是有点不自在，可怜我的X360已经三红了，等Kinect正式发售连新版X360也一起买吧。

※另外还在现场买了一套台版的《四叶妹妹》，之前一直没看网络版，就是为了入正版，这下好了，一次买下9本，还没出完呢……话说里面四叶也太萌了，不过将来要是有女儿，可千万别像她一样，否则我会吃不消的。



紫血漪

◎近况：朋友们都移民台服WOW，某网肯定地表示：《魔兽世界 巫妖王之怒》将在8月份上线。我还是工作，煲剧，爱狗。更多消息请关注小紫微博http://t.sina.com.cn/zixieyi

◎（转）某国狗证上让人感动的第十句话：当我已经很老的时候，当我的健康已经逝去，已无法正常的生活，请不要想方设法让我继续活下去，因为我已经不行了，我知道你也不想我离开，但请接受这个事实，并在最后的时刻与我在一起，求求你一定不要说"我不忍心看它死去"而走开，因为在我生命的最后一刻，如果能在你怀中离开这个世界，听着你的声音，我就什么都不怕，你就是我的家，我爱你！



▶帅气聪明的榴莲因为种种原因，要把它提前嫁出去，希望它"老婆"能好好对它。

栏目主持：白菜

火热秘技

本辑黄金眼中的《重装机兵3》白菜只给打了7分，被以胧月为首的一干人等质问原因时，白菜义正言辞地回答：这个游戏害得新同事每天早起晚睡，连续在公司多日通宵加班，白菜对其恨之入骨，故扣去1分。之后众人均表示理解。

再来说说《Fate》：原本因为风格酷似《Persona》而准备尝试的胧月，在见识到猜拳系统后毅然放弃。其实这不是猜拳而是情报战啊！身为型月粉丝的白菜至今仍在布教中……

PSP 日版 秘技

Fate/新章

Fate/EXTRA





敌兵行动模式的开启量

月想海中的敌兵的行动模式，根据玩家击倒的数量会逐渐明朗起来。按照正常流程很容易就能达到3个格子透视，而击倒更多的同种类敌人后，最终能够达到6个格子全部透视的地步。

守り刀

这个礼装在初期一の月想海第二层就能得到，效果是对敌兵造成伤害+技能麻痹，用来封锁英灵的技能和宝具再适合不过。直到拿到破邪刀为止，这件礼装都是对BOSS战的法宝。

二周目情报

继承通关记录重新开始游戏，将继承所持金、礼装（除去剧情物品）和敌人行动模式的开启量。

另外在二周目完成所有老虎任务的情况下，在七回战之后，可以在藤村大河平时所站的位置得到道具“虎の魔法瓶”。在持有此道具的情况下进入零の月想海，在最深处能够与隐藏角色两仪式战斗。

远坂凛留下的信息

这条秘技需要一台可以上网的电脑。首先登陆http://fate-extra.jp/12rebmevon/这个网址，然后用键盘上的方向键输入“上上下下左右左右”，就能看到远坂凛给玩家们留下的信息。另外还有壁纸可以下载。

关于路线分歧

三回战结束后，选择用令咒救助凛就会进入凛路线，救助拉尼就会进入拉尼路线。两条路线的区别在于第四战和第六战的登场对手会有所不同。如果喜欢凛又或者是想与游戏原创的英灵对战就选择凛路线，反之喜欢拉尼又或者想与原作或型月世界中的角色对战就选择拉尼路线吧。

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄 金手指

日版 ファイアーエムブレム 新・纹章の谜 光と影の英雄

GameID：VI2J 1C8D9537

提取中断记录之后记录不会消失
520236AC E92D4010
020236AC E12FFF1E
D0000000 00000000

武器道具使用次数不减
52051650 12400001
12051650 00000000
D0000000 00000000

可以操作敌方
521D4674 E5912000
021D5674 E1500000
D0000000 00000000

击倒敌人后所持品全掉落
521F7CDC 022106F0
021F8CE0 E1D006B0
021F8CE4 E3500000
D0000000 00000000

无限行动
※我方全员都行动一次以后自动转入敌方回合
521D4688 E5C14006
021D5688 E1A00000
021D590C EA00005C
D0000000 00000000

按SELECT后金钱最大
94000130 FFFB0000
621BD44C 00000000
B21BD44C 00000000
00000194 000F423F
D2000000 00000000

可以攻击己方
5204A594 E5930094
1204B58E 0000E3A0
D0000000 00000000

出击准备中的武器店贩卖全道具
52230120 E12FFF34
02067934 E3A020F3
0206B6EC E1A00000
0206B6F4 E3A01C08
0206B71C E35300C1
0206B76C E35E00C1
0206B774 E35E00C1
E2230508 00000028
E92D0020 E1A05000
E2844001 E3A01000
EBF8EC86 E285003C
E35400F3 1AFFFFF8
E8BD0020 EA000034
D0000000 00000000

选定角色后按SELECT+B经验值达到99
520634B4 E5972000
020634B8 E5D0105B
94000130 FFF90000
020634B8 EAFE8454
02004610 E3A01063
02004614 E5C0105B
02004618 EA017BA7
D2000000 00000000



NDS 重装机兵3 金手指

日版 メタルマックス3

GameID：BM9J DEE09A9F

金钱最大
0219F768 05F5E100

按A+B随时记录
E2000140 00000018
4805B500 F0466800
9800FAF3 30F030F0
900030AC BD002001
02000158 021A77F0
52063AD8 00A84790
02064AD8 680148A4
D0000000 00000000
94000130 FFFD0000
02064AD8 FB32F79B
D0000000 00000000

不遇敌
※按SELECT+↑开启，SELECT+↓关闭
94000130 FFBB0000
120BBDC6 00002100
D0000000 00000000
94000130 FF7B0000
120BBDC6 00007981
D0000000 00000000

按SELECT地图全开
922F41CE 00FF0200
94000130 FFFB0000
C0000000 0000004E
022F41D0 FFFFFFFF
DC000000 00000004
D2000000 00000000

HP不减
DA000000 021A5F32
D7000000 021A5F30
D2000000 00000000

按A键穿墙
520BD4C4 A9020C00
120BE4C4 00001C28
D0000000 00000000
94000130 FFFE0000
120BE4C4 00002000
D0000000 00000000

击倒敌人后道具全掉落
52091EDC 1C64FC0D
E2000100 00000038
467D2300 1C05636B
29DE4770 E92D4000
FA021578 E59F001C
E3500002 08BD8000
E2802001 E58F200C
E59D0000 E2400082
E58D0000 E8BD8000
12091DF0 000046C0
02091E18 F972F76E
12091E70 000046C0
12091EDA 0000F76E
12091EDC 0000E918
D0000000 00000000

升级时的乱数增长为最高
520912E0 FF48F7F5
E2000180 00000018
1C04B538 1E521C1D
43501C08 F0182164
1820EA2C DB004285
02000198 BD381C28
020911E4 FFCCF76E
02091228 FFAAF76E
1209124E 0000F76E
12091250 0000FF97
02091274 FF84F76E
1209129A 0000F76E
1209129C 0000FF71
020912C0 FF5EF76E
020912E0 46C02000
D0000000 00000000



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持：胧月

这半个月的NDS软件较为沉寂，当然PSP也好不到哪里去，虽说月底有《皇牌空战X2》和《怪物猎人日记》，但上半月适合大众的大作也只有一款《换装迷宫X》。好在这款游戏实际上包含了两部作品，非常耐玩。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年8月					
19日	公主偶像DS 变身！粉苹果	リルぷりっDS ひめチェン！アップルピンク	SEGA	ETC	5040日元
19日	大家的体感读书DS 超恐怖学校怪谈	みんなで体感读书DS チョーこわ～い！学校の怪谈	Dorasu	AVG	3990日元
24日	火爆浪子	Grease：The Games	505 Games	MUG	29.99美元
26日	和裴勇俊学韩语DS 测试篇	ペ・ヨンジュンと学ぶ韩国语DS テスト编	D3 Publisher	ETC	5040日元
26日	和裴勇俊学韩语DS 约会篇	ペ・ヨンジュンと学ぶ韩国语DS デート编	D3 Publisher	ETC	5040日元
2010年9月					
2日	忍者乱太郎 学年对抗战益智！之卷	忍たま乱太郎 学年对抗战パズル！の段	Russell	PUZ	5754日元
9日	海贼王 巨人之战	ワンピース ギガントバトル	NBGI	ACT	5040日元
18日	口袋妖怪 黑	ポケットモンスター ブラック	Nintendo	RPG	4800日元
18日	口袋妖怪 白	ポケットモンスター ホワイト	Nintendo	RPG	4800日元
23日	银河铁道999DS	银河铁道999DS	Culturebrain	SLG	5999日元
23日	上海DS2	上海DS2	Sunsoft	TAB	3990日元
23日	喧嚣音乐	じゃかじゃかミュージック	Plato	MUG	4800日元
30日	大神传 小小太阳	大神传 小さき太阳	Capcom	AVG	5040日元
30日	侦探 神宫寺三郎DS 红蝶	探侦 神宫寺三郎DS 赤い蝶	Arc System Works	AVG	4179日元
30日	闭锁病栋2	闭ざされた病栋 ディメンティアム2	Intergrow	AVG	5040日元
2010年10月					
7日	王国之心 编码重制版	Kindom Hearts Re：coded	Square Enix	A・RPG	5490日元
7日	天下第一 战国恋人 DS	天下一★战国LOVERS DS	Rocket Company	AVG	5040日元
14日	东京黄昏破坏者 禁断的生贽帝都地狱变	东京トワイライトバスターズ 禁断の生贽帝都地狱变	Starfish	AVG	6090日元
21日	强袭魔女2 治愈・治疗・变得软绵绵	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする	角川书店	AVG	6090日元
28日	俊男×英语 恋上英国	ハンサム×ENGLISH イギリスに恋して	Intelligent Design	ETC	5040日元
28日	天空机器人 从此向CODA	Solatorobo それからCODAへ	NBGI	RPG	5040日元
28日	扎克与恩布拉 幻之游园地	ザックとオンブラ まぼろしの游园地	Konami	AVG	4980日元
未定	超级涂鸦	Super Scribblenauts	5TH Cell	PUZ	售价未定
2010年11月					
4日	光辉历史	ラジアントヒストリア	Atlus	RPG	6279日元
2010年12月					
2日	SD高达三国传 战场勇士 真三璃纱大战	SDガンダム三国传 Brave Battle Warriors 真三璃纱大战	NBGI	ACT	5040日元
9日	二之国 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黒の魔导士	Level-5	RPG	6800日元
2010年秋					
未定	狗猫动物医院（暂名）	わんニャンどうぶつ病院（暂名）	Columbia Music Entertainment	SLG	5040日元
未定	超毅力小学生 蹦比太（暂名）	ド根性小学生ボン・ピー太（暂名）	NBGI	ACT	售价未定
未定	维新之岚 疾风龙马传	维新の岚 疾风龙马传	Koei	SLG	售价未定
2010年冬					
未定	再来！史迪奇！DS 节奏涂鸦大作战	もっと！スティッチ！DS リズムでラクガキ大作战	Disney	ACT	5040日元
未定	索尼克 色彩	ソニック カラーズ	SEGA	ACT	售价未定
未定	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	MUG	售价未定
发售日未定					
未定	幻想生活	ファンタジーライフ	Level-5	RPG	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	黄金太阳 黑暗黎明	Golden Sun：Dark Dawn	Nintendo	RPG	售价未定



幻想传说 换装迷宫X

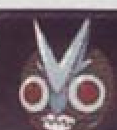


8.5

■NBGI■RPG■5480日元



游戏完整收录了两个作品。《幻想传说》虽然已经复刻多次，但这次穿插的新角色也为其带来了一丝新意。《换装迷宫》的战斗系统更改为传统的2D型，加之旧作在国内并没有太多玩家接触过，因此可以作为一款全新作品来游玩。史上最多的换装与最多的术技正在等着你。

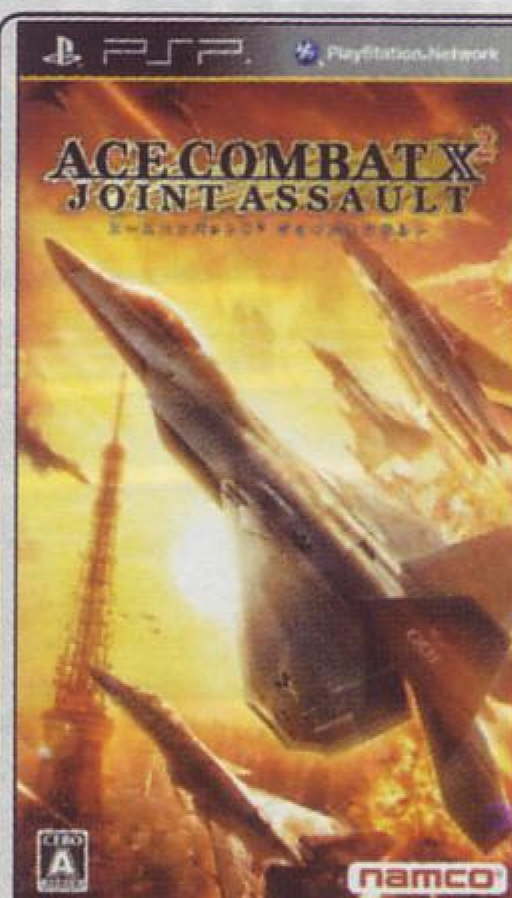


皇牌空战X2 联合突击



8.26

■NBGI■STG■5229日元



《皇牌空战》系列最新作，本作的战场将进至现实中的东京、中东及欧洲各地，玩家在扮演飞行队成员驰骋天际、与敌方星火交错的同时，还将揭开神秘人物在背后利用战争谋取利益的重重黑幕。还有全新的操作系统和4人联机要素，让玩家体验前所未有的爽快刺激。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2010年8月			
19日	真・翡翠之泪 绯色的碎片2 携带版	真・翡翠の雫 绯色の欠片2 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
19日	真・万兽之王 最终EX 无垢叹息、天冥灾祸	真・マスターオブモンスターズ Final EX 无垢なる叹き、天冥の灾祸	Systemsoft Alpha	RPG	6090日元
26日	皇牌空战X2 联合突击	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	NBGI	STG	5229日元
26日	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	Capcom	ETC	3990日元
26日	二世之契	二世の契り	Idea Factory	AVG	6090日元
26日	薄樱鬼 随想录 携带版	薄樱鬼 随想录 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
26日	樱花樱花 春色烂漫	さくらさくら HARU URARA	GN Soft	AVG	6090日元
26日	地狱犬计划	プロジェクトケルベルス	Mile Stone	FTG	6090日元
26日	美国职业棒球大联盟 2K10	MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K10	Take-Two	SPG	4800日元
		2010年9月			
2日	BLEACH 灵魂升温7	BLEACH ヒート・ザ・ソウル7	SCEJ	FTG	4980日元
9日	战国绘札游戏 不如归 大乱	战国绘札游戏 不如归 大乱	Irem	TAB	5040日元
16日	诡计×逻辑 第二季	TRICK×LOGIC シーズン2	SCEJ	AVG	2980日元
16日	剑、魔法与学园物3	剑と魔法と学园モノ。3	Acquire	RPG	5229日元
16日	蓝色玫瑰 妖精和青瞳战士们	BLUE ROSES～妖精と青い瞳の战士たち～	日本一Software	RPG	6090日元
22日	黑豹 如龙新章	クロヒョウ　龙が如く新章	SEGA	A・AVG	6279日元
22日	无头骑士异闻录 三足鼎立	デュラララ！！3way standoff	Ascii	AVG	6090日元
30日	轻音少女 放学后的演奏会	けいおん！ 放课后ライブ！！	SEGA	MUG	6090日元
30日	龙珠组队战 对决	ドラゴンボール タッグ バーサス	NBGI	ACT	5229日元
30日	英雄传说 零之轨迹	英雄传说 零の轨迹	Falcom	RPG	6090日元
30日	人鱼绝恋	L@ve once	Maid meets Cat	AVG	6279日元
30日	疯狂美式橄榄球11	MADDEN NFL 11	EA Sports	SPG	5040日元
		2010年10月			
7日	加奈 妹妹	加奈 いもうと	Cyber Front	AVG	5040日元
14日	核石之王	LORD of ARCANA	Square Enix	ACT	5980日元
14日	秋之回忆6 新篇章	メモリーズオフ6 Next Relation	5pb.	AVG	5040日元
28日	噬神者 爆破	GOD EATER BURST	NBGI	ACT	5229日元
28日	杀戮之心 EXA	ガルネージハート エクサ	Artdink	SLG	5880日元
28日	娇蛮之吻 2学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	Netrevo	AVG	6090日元
28日	幸运星 陵樱学园樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	AVG	6090日元
28日	梦幻俱乐部 携带版	ドリームクラブ・ポータブル	D3 Publisher	SLG	5040日元
28日	灵武战记 携带版	ファントム・ブレイブ PORTABLE	日本一Software	S・RPG	5040日元
28日	乃木坂春香的秘密 同人志开始了	乃木坂春香の秘密 同人志はじめました	Ascii Media Works	AVG	5040日元
		2010年11月			
2日	战神 斯巴达幽灵	God of War：Ghost of Sparta	SCEA	ACT	39.99美元
4日	勇者30 2nd	勇者30 SECOND	MMV	RPG	4980日元
11日	恋爱番长 人生苦短、恋爱吧少女！爱即力量	恋爱番长 命短し、恋せよ乙女！Love is Power	Idea Factory	AVG	6090日元
25日	口若悬河 希望学园与绝望高中生	ダンガンロンパ 希望の学园と绝望の高校生	Spike	AVG	5229日元
		2010年冬			
未定	寄生前夜 第三个生日	The 3rd Birthday	Square Enix	A・RPG	售价未定
		发售日未定			
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定
未定	怪物猎人 携带版 3rd	モンスターハンターポータブル 3rd	Capcom	ACT	售价未定
未定	啪嗒嘭3（暂名）	パタポン3（暂名）	SCEJ	MUG	售价未定
未定	最终幻想 Agito XIII	ファイナルファンタジー アギト XIII	Square Enix	RPG	售价未定

DVD光盘内容导视



游戏展望台

6款热门新作最新官方影像



- ◆王国之心 编码重制版
- ◆怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村
- ◆大神传 小小太阳
- ◆战神 斯巴达幽灵
- ◆侦探 神宫寺三郎DS 红蝶
- ◆轻音少女 放学后的演奏会

新作特搜队

最新发售游戏影像直击



- ◆TV动画 妖精的尾巴 激斗！魔导士决战
- ◆山手线命名100周年纪念 电车GO 特别篇 复活！昭和的山手线
- ◆重装机兵3
- ◆火影忍者 疾风传 羁绊驱动
- ◆桃太郎电铁组队战 友情、努力、胜利之卷
- ◆Fate/新章
- ◆初音未来 女歌手计划 2nd
- ◆伊苏VS空之轨迹 抉择・传说

随盘附送

实用资源倾情附送



3款PSP ISO

初音未来 女歌手计划 2nd（汉化版）
火影忍者 疾风传 羁绊驱动
NEO GEO英雄 终极射击

3款NDS ROM

重装机兵3
勇者斗恶龙 怪兽统领者2（汉化版）
KERORO RPG 骑士、武者和传说的海贼（汉化版）

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《洛克人ZERO合集》OST等着你。

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

◆斯巴达英雄II ◆一起高尔夫2 ◆明珠三国

口袋特企

怪物猎人广播剧 行商少女篇

热血最强

《初音未来 女歌手计划 2nd》8星难度歌曲全连影像

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在“热血最强”栏目中，由小编演示的《初音未来 女歌手计划 2nd》8星难度歌曲全连影像里，最终连击数是多少？

A：527　　B：528　　C：529



PEGA 双核动力站 3名


Fate
フェイト／エクストラ
EXTRA

动漫游书店淘宝独家发布书刊上市预告并接受预订。

双皇冠信誉100%好评率

支付宝网上付款或邮局汇款

平邮免费

书店新网址：www.ucg.cn

新开"特价限购区"，连续推出各类书刊特价活动！

动漫游书店淘宝店首页即可查看各类动漫游戏书刊的上市预告和内容介绍！还可以当即预订书刊，方便快捷！



爱图e族 VOL.19

全彩64页+DVD-ROM

为了让各位读者们享受到一个清凉的暑假，本期卷首画廊将为大家献上关于泳装的普及知识，让我们来共同探讨一下由这几片布组成的曼妙乾坤吧！7月有大量新画集问世，其中不乏像樋野茉莉、山下俊也、松原秀典等业界大师级人物，小编们也是扫图扫到手发软，若是能令各位感到满足的话就再好不过了。书中还有更多精彩内容，喜欢美图的你怎能错过呢？八月中旬，让我们不见不散！

8月中旬
全国上市

《模魂志》 VOL.47

大16开152页+DVD

大师级的原型师竹谷隆之以及安藤贤司，遇上日本国民级的特摄电视剧《假面骑士》，他们所碰撞出的火花便是目前在假面骑士爱好者中炙手可热的S.I.C.系列。本辑就以大家最熟悉的平成假面骑士为主题，为大家举行一场热烈的假面骑士盛会。具有划时代意义的RG RX-78-2高达在本月上市，本辑将以它为主角，向大家一并展示新上市的众多模型新品。佩斯特X、十六夜咲夜树脂手办、HGOO正义女神高达、五星物语MH等等众多不同种类的模型将以各种不同的手法为大家展示当中的制作技巧，相信其中会有您所想要得知的要点。

- S.I.C.假面骑士玩具展示及情景改造
- 高达模型实用技巧与达人改造
- 清晰明了的模型制作视频
- 人物树脂手办模型制作技巧
- 美少女人形与潮流玩具新品详细评测
- 丰富的业界新闻与新商品信息





已上市 各地报刊亭销售中

更多丰富的内容
尽在本辑中收录

口袋玩家 VOL.33

口袋妖怪的游戏、动画、漫画专门志！224页，32开。

[游戏前哨] 口袋妖怪 黑·白
更多新精灵、新角色，系统详解

[研究所] 口袋妖怪详尽分析——先下手为强
本辑介绍一些具有代表性的高速精灵，让我们来看看它们是怎样先发制人的。

[口袋漫画] Pokemew
火箭队BOSS猫老大的童年

[口袋漫画] 阳光小小姐
冲出黑暗，《阳光小小姐》大结局！

[口袋小说] 圈圈熊酒吧
火山深处的口袋妖怪帝国，火系王族剑拔弩张，囚于此的空之探险队该如何化险为夷？

小说、研究、漫画、专题 更多精彩，尽在《口袋玩家》。

DVD精彩收录三集《口袋妖怪星期天》，最新中文字幕《宠物小精灵DP》，以及动画补完、口袋金曲。





精美赠品：
伊布立体纸模+神兽贴纸



已上市
各地报刊亭销售中



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-900747-52-5
掌机王SP绽放光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）